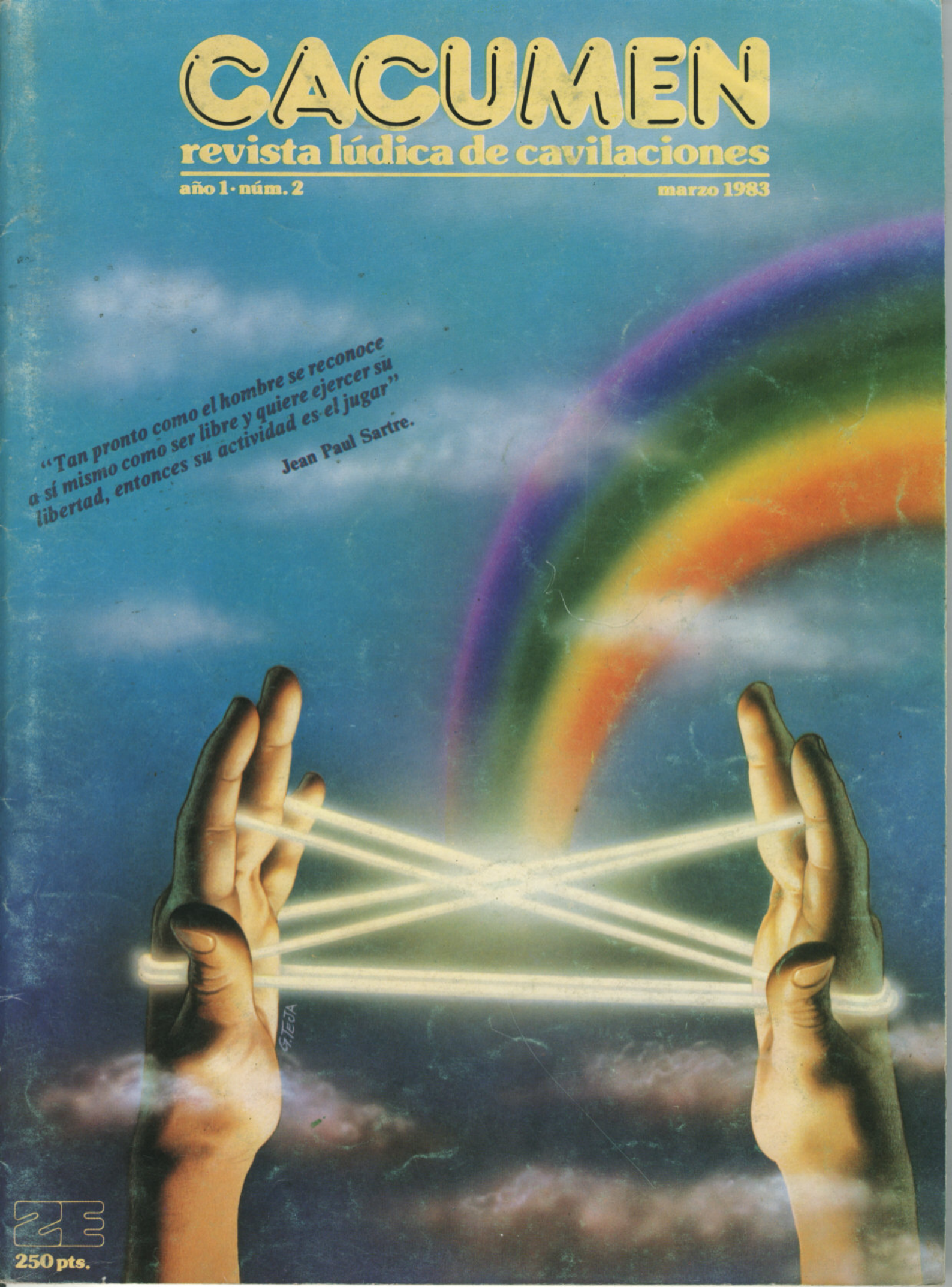
CACUMEN

revista lúdica de cavilaciones

año 1 · núm. 2 marzo 1983

"Tan pronto como el hombre se reconoce a sí mismo como ser libre y quiere ejercer su libertad, entonces su actividad es el jugar"

Jean Paul Sartre.



250 pts.

revista

AVENTURA

en el aire...en la mar.

Firmado: el editor

«Tan pronto como el hombre se reconoce a sí mismo como ser libre y quiere ejercer su libertad, entonces su actividad es el jugar.»

La cita es de Jean Paul Sartre y resulta significativo que este filósofo y hombre de letras, que tanto hizo por colocar la libertad en un primer plano entre los valores de la modernidad, asocie esta libertad con el juego. El juego no sólo es libre en el sentido de que representa una actividad humana no atada a las regulaciones de la vida práctica y laboral; también es libre en un sentido más amplio, el de permitirse —y permitirnos— una incursión seria pero desprovista de solemnidad en las más diversas disciplinas. Sin reconocer fronteras, o saltando sobre ellas, el juego entra en las matemáticas, en la lógica, en el dibujo, en la literatura... en ningún lado agota todas sus posibilidades, en todos abre nuevos horizontes.

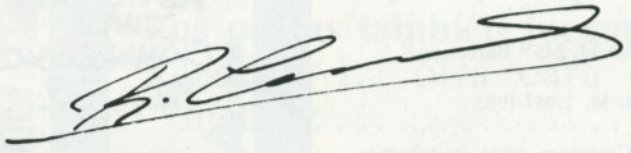
Nuestros artículos de este mes son un ejemplo de esta variedad de posibilidades lúdicas. Tenemos una antología de problemas creados por Sam Loyd, y que nos sugieren las enormes oportunidades recreativas de las matemáticas.

El curso completo de GO nos introduce en este milenario juego oriental, que ha sido escenario bélico imaginario del Oriente en decenas de ocasiones.

En nuestra sección «Luz lúdica» hay otra aventura para la imaginación, bien alejada de la batalla y la competencia: una ojeada al mundo de los caligramas, donde la letra y el dibujo abandonan sus compartimentos separados y se reúnen en una única figuración.

Y, como siempre, el humor, la paradoja, el hecho insólito, el acertijo intrigante.

Son, en fin, las variadas propuestas de una revista que es de juegos y es de «más que juegos»; porque, como dice Sartre, tan pronto como el hombre se reconoce a sí mismo como ser libre, y quiere ejercer su libertad...



Rafael Tauler Fesser

CACUMEN
AÑO I - NUMERO 2
Revista Mensual
editada por
ZUGARTO
EDICIONES, S.A.
Espronceda, 32
MADRID-3
Teléfonos:
442 91 98 - 442 70 34

Editor:
Rafael Tauler Fesser

Dirección Editorial:
Begoña García Bilbao

CACUMEN

Director:
José Manuel Gómez París

Colaboradores:
Javier Ayesa • Miguel Angel Barderas • Rafael Castleman • Ceo • Dose • Duel • R. Fortín • M. Gala • Gianni • G.P.TO • V. Gress • Alfredo Grondona • Pablo Hidalgo • Ibáñez • Lawry • Luthecio • Maicas • Ma-Jo • Marín • Luis Martínez Villa • Meiji • Daniel Paz • Perinelli • Jaime Poniachik • D. Reynoso • Rosa Rodrigálvarez • Héctor Saavedra • Daniel Samoilovich • Santiago • Tacho • Carmen Terán • Mario Tobelem • Román Torán.

Y la colaboración especial de
Juegos & Co.

Diseño y maquetación:
Pablo Hidalgo Ríos

Portada:
Ramón González Teja

Dirección comercial y publicidad:
Gonzalo González Vellido

Suscripciones:
Zugarto Ediciones, S.A.

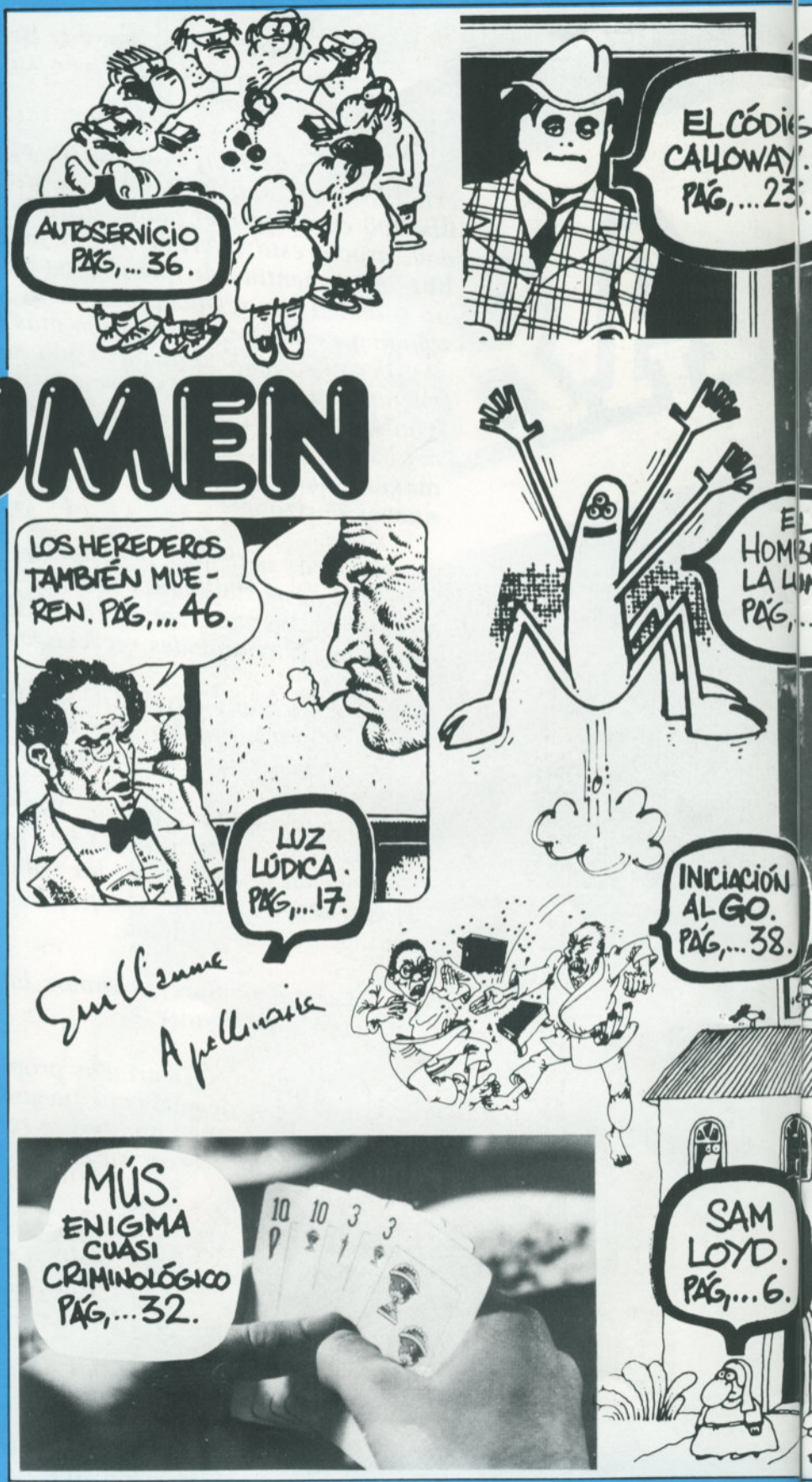
Impresión: Aro Artes Gráficas, S.A.
Josefa Valcárcel, 24 - Madrid-27

Distribución:
COEDIS - Valencia, 245 - Barcelona-7

Depósito Legal: M. 1.067-1983

Copyright by «Cacumen», 1983. Prohibida la reproducción de textos, fotografías, dibujos o juegos, ni aun citando su procedencia.
Precio de este ejemplar: 250 pesetas.
Printed in Spain.

Lo que le espera



Sam Loyd: Mister acertijo . . 6
Lewis Carroll. Las cosas que se rompen y otras historias 10
El hombre de la luna. Una aventura de Brainstorm, el astronauta 14
Luz lúdica. La magia de los caligramas 17
El código Calloway 23
Cartas cacuménicas 27
Test psicológico. El ejecutivo 30

N:2.

Mus. Enigma cuasi criminológico 32
Mesa de póker 35
Análisis de juegos. Iniciación al Go 38
Potaje para dos. El abstrac . 42
Lexicón 44
Los herederos también mueren. Historieta policial con enigma 46
Los lectores al poder 48
Las paradojas son eternas . . 50
Cavilaciones... y zancadillas . 52
Foróscopo 56
Biribís 57
Trucos, trueques y sorpresas 58
Los poetas también juegan . 60
Zerdeja. La otra cara del ajedrez 63
Crucigrama juguetón 64
Dalucio 66
Soluciones 68

Sam Loyd:

Mister acertijo

El norteamericano Samuel Loyd (1841-1911) inventó acertijos por millares. Algunas de sus creaciones llegaron a gozar de enorme popularidad y causaron verdadero furor en EE. UU. y en Europa, como fue el caso de su **juego del 15.** *A los diecisiete años Loyd tenía planes de seguir la carrera de ingeniero civil, pero muy pronto los abandonó para dedicarse fanáticamente al ajedrez. No llegó, sin embargo, a convertirse en un gran jugador de competición. Martín Gardner refiere la siguiente anécdota: «En 1867, jugando un torneo en París, Loyd anunció un mate en ocho movimientos, y luego de explicarlo minuciosamente, su rival abandonó. Más tarde se descubrió que su rival no sólo tenía una salida, sino que contaba con excelentes oportunidades de ganar. Los árbitros permitieron sin embargo que Loyd conservara el punto por partida ganada ya que su rival había aceptado el pseudo-mate». En lo que Sam Loyd sí descolló fue en la creación de problemas sobre el tablero, del tipo «Juegan blancas y dan mate en tantas jugadas» y también del tipo menos ortodoxo. Durante años fue considerado el más notable compositor de problemas de ajedrez de los EE. UU. La mayor parte de esta producción la realizó antes de cumplir los veinte años.*

A partir de 1870 su interés por el ajedrez declinó y toda su atención creativa se concentró en la elaboración de acertijos matemáticos, charadas, juegos de palabras, problemas de ingenio.

Su chispa y su fecundidad en ese campo sólo puede ser comparada con la del inglés Henry Ernest Dudeney, de quien nos ocupáramos en el número anterior. Ambos conforman la pareja de creadores de problemas más genial que haya existido jamás.

Tras la muerte de Loyd, su hijo reunió el material que su padre había ido publicando durante años en diversas revistas y lo publicó en un corpulento libro llamado «**Sam Loyd's Cyclopedia of 5.000 Puzzles, tricks & Conundrums**».

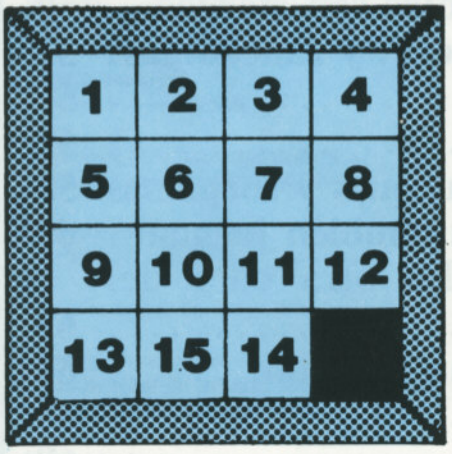
De esos 5.000 problemas elegimos algunos para reproducirlos a continuación.

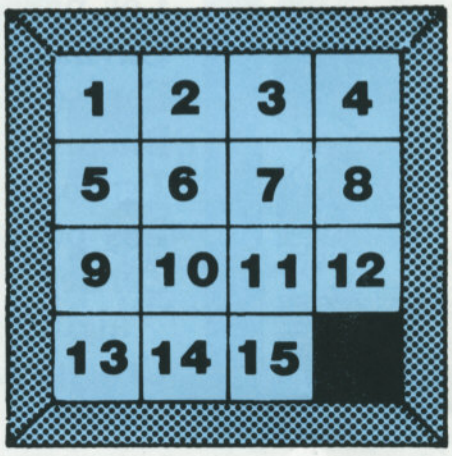
EL JUEGO DEL 15

El Juego del 15, que todavía es fácil encontrar, es una cajita cuadrada donde hay quince fichas numeradas y dispuestas en orden correcto, excepto las fichas 14 y 15, que están intercambiadas (fig. 1). El desafío consiste en poner las fichas en orden normal (fig. 2) mediante sucesivos desplazamientos.

El matemático alemán V. Ahrens, experto en juegos, refiere la siguiente historia.

«Hace aproximadamente medio siglo —a finales de la década de 1870— apareció en los Estados Unidos el **juego del 15,** y se difundió con gran rapidez, convirtiéndose en una verdadera plaga social, a causa del número enorme de empedernidos jugadores que con gran pasión se dedicaron a él. Otro tanto se observaba a este lado del océano, en Europa. Hasta en los tranvías podía verse a los pasajeros jugando con las cajitas de 15 fichas. En oficinas y comercios, los dueños se desesperaban ante el apasionamiento de sus empleados, viéndose obligados a prohibir el juego durante las horas de trabajo. Los propietarios de establecimientos de recreo utilizaron con habilidad esta manía y organizaron importantes torneos de ese juego. Este se introdujo incluso en los solemnes salones del Reichstag alemán. «Recuerdo como si estuviera viéndolos en el Reichstag, a personajes encanecidos, que estaban concentrados, con la mirada puesta en la cajita cuadrada que sostenían sus manos» —rememora el eminente geógrafo y matemático Sigmund Hunter, diputado durante los años de la epidemia de este juego.





Figs. 1 y 2. **Las 15 fichas cuadradas pueden desplazarse horizontal y verticalmente aprovechando el espacio cuadrado vacío. ¿Es posible pasar de una configuración a la otra?**

«En París jugábase al aire libre, en los bulevares, y desde la capital la afición se extendió con rapidez a todas las provincias. «No había casita rural solitaria donde ese juego no tuviera su nido, acechando a su víctima, dispuesto a envolverla en sus redes» —decía un escritor francés.

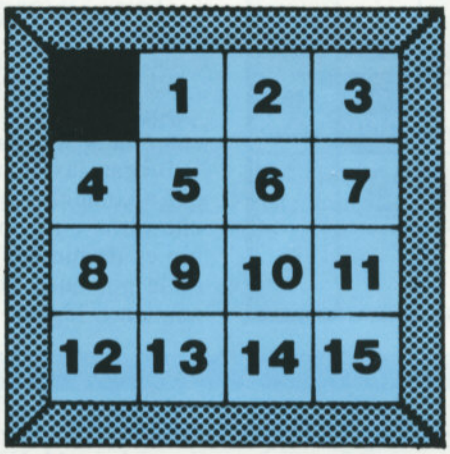
«En 1880, la fiebre del juego alcanzó, por lo visto, el punto culminante. Pero poco después, el tirano fue derribado y reducido por las armas de las matemáticas. Las investigaciones matemáticas acerca de este juego descubrieron que de los nume-

rosos problemas que en él pueden plantearse, sólo la mitad tienen solución y los restantes no hay modo de resolverlos.

«Quedó claro por qué algunos problemas no se rendían ni aun a los esfuerzos más tenaces, y por qué los organizadores de torneos se decidían a establecer premios exhorbitantes para la solución de esos problemas. El inventor propuso al editor de un rotativo de Nueva York, para el suplemento dominical, un problema insoluble, con un premio de 1.000 dólares al que lo resolviera. Al ver que el editor vacilaba, el inventor manifestó estar dispuesto a facilitar la cantidad indicada de su propio bolsillo. El inventor se llamaba Samuel Loyd, y los ingeniosos problemas y numerosos rompecabezas de que es autor le habían dado gran popularidad. Es curioso que no pudiera adquirir en Norteamérica la patente del juego inventado por él. De acuerdo con las disposiciones vigentes, debía presentar un modelo de su juego, para que se pudiera verificar una partida de prueba. Propuso al empleado de patentes un problema, y al preguntarle éste si el problema tenía solución, el inventor hubo de contestar: No; de acuerdo con las matemáticas, es imporible de resolver. En ese caso —replicó el funcionario—, no puedo admitir este modelo y, por consiguiente, no puede haber patente. Loyd conformóse con la resolución, pero seguramente hubiera insistido más de haber previsto el inaudito éxito que había de alcanzar su juego.»

El estudio matemático del **Juego del 15** permite establecer que los millones de formas de ordenar las fichas se agrupan en dos familias. Mediante desplazamientos es posible pasar de un orden a otro **de la misma familia,** pero es imposible pasar de una familia a otra. Lo que caracteriza a cada familia es un asunto de transposiciones, en lenguaje matemático, inversiones. Una inversión es una alteración del orden natural de los números. Un orden cualquiera puede tener cero, una, dos o más inversiones con respecto al orden natural. Por ejemplo, si sólo consideramos las fichas 1, 2 y 3, el orden natural (1-2-3) tiene cero inversiones, el orden (2-3-1) tiene dos inversiones —ya que tanto la ficha 2 como la 3 están adelantadas con respecto a la ficha 1— y el orden (3-2-1) tiene tres inversiones —la ficha 3 está adelantada con respecto a la ficha 2 y a la ficha 1, mientras que la ficha 2 está adelantada con respecto a la ficha 1. De este modo se clasifican los órdenes según tengan un número **par** o **impar** de inversiones. En el juego de Loyd, el orden que aparece en la figura **1** tiene **una** inversión; o sea, es de la familia impar; y nunca podrá pasarse al orden de la figura **2,** que tiene cero inversiones y es, por lo tanto, de la familia par.

Un pequeño ejercicio: Partiendo de la situación que muestra la figura **1,** ¿será posible llegar a la situación de la figura **3,** y a la de la figura **4**?



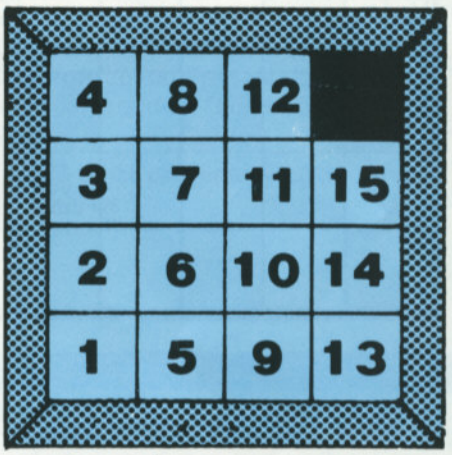
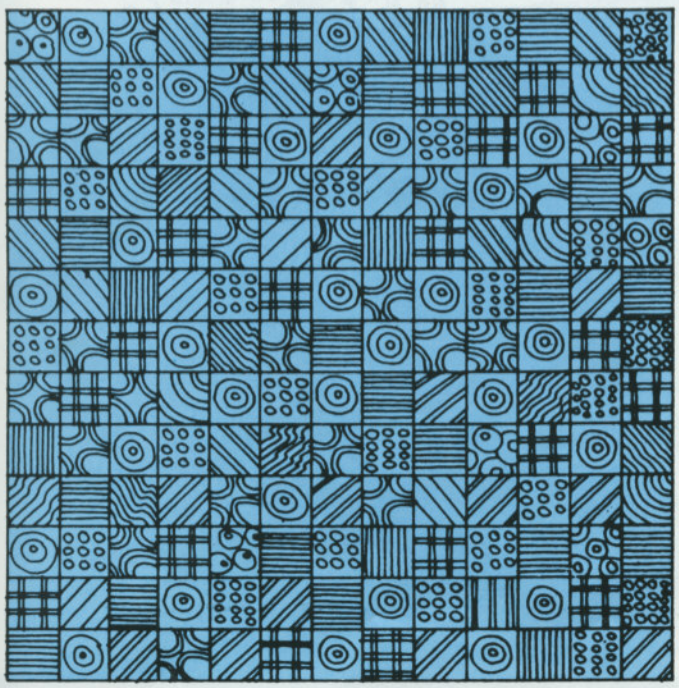
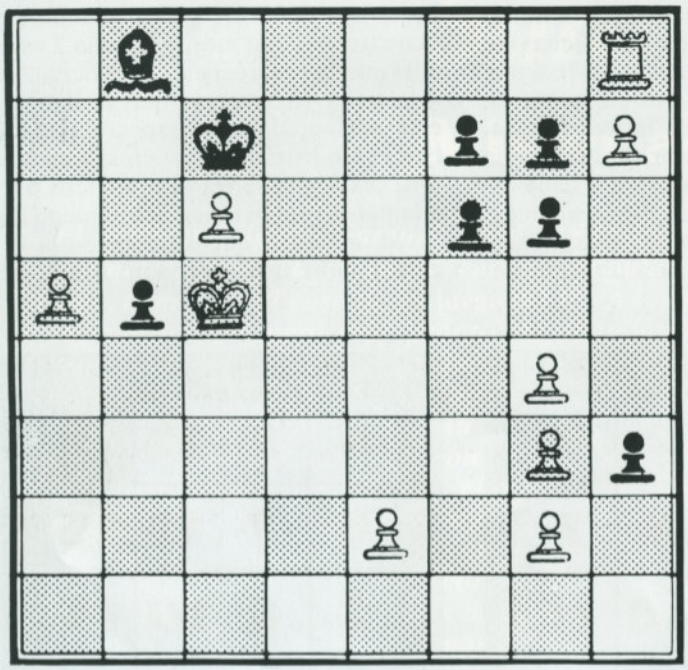


Fig. 3 y 4. **Otras configuraciones. ¿Puede llegarse a ellas a partir de la configuración que muestra la figura 1?**



LA COLCHA DE RETALES

El dibujo muestra una colcha de retales realizada con el aporte de todas las asociadas de un Club de Trabajadoras Voluntarias. Cada asociada aportó a la colcha un trozo cuadrado, formado por uno o más cuadrados pequeños. Si usted divide ahora la colcha en **la menor cantidad posible de cuadrados** (que pueden estar integrados por 1, 4, 9, etc., cuadraditos pequeños) llegará a tener la cantidad de trozos con que originalmente se armó la colcha, y sabrá así cuántas asociadas tiene el club.



MATE EN UNA

El siguiente problema de ajedrez, con el característico «toque» Loyd, apareció publicado en 1876 en el **American Chess Journal.**

Juegan las Blancas y dan mate en **una** jugada.

La solución de este problema requiere hacer una marcha atrás en la partida, para deducir jugadas anteriores. No es de ningún modo simple, pero es totalmente disfrutable por aquellos que gustan de los problemas de razonamiento lógico.

FUERA DE ESTE MUNDO

En 1896 Sam Loyd patentó una de sus creaciones más espectaculares. Un pequeño objeto de cartón llamado «Get off the Earth» (Fuera de este mundo). En vida de Loyd se llegaron a vender más de diez millones de unidades. Durante el año 1897 fue distribuido por el Partido Republicano para promover la campaña presidencial de McKinley. Reproducimos el modelo original de Loyd, dibujado por él mismo.

En la primera ilustración puede usted contar 13 chinos. Si se recorta ahora el círculo del globo terráqueo y lo gira hasta que la flecha quede apuntando hacia el N.W., resultará la ilustración que aparece después. Cuente aquí los chinos y verá que son 12. ¡Un chino ha desaparecido!

MONJAS EN LOS PIRINEOS

El problema de las monjas del Convento de los Pirineos figura en muchos libros de problemas, pero su planteo es muy ingenuo y su respuesta demasiado tonta como para satisfacer las expectativas de los aficionados. Me tomé la libertad de presentarlo en una forma nueva que preserva el espíritu original y, al mismo tiempo, evita la multiplicidad de soluciones.

El convento aparece en la siguiente ilustración. Tiene tres pisos de forma cuadrada, pero a los fines del problema sólo nos interesarán los pisos primero y segundo, y no la planta baja. Cada uno posee tres ventanas en cada uno de los cuatro lados del edificio, que corresponden a ocho habitaciones por piso. Estas 16 habitaciones siempre fueron utilizadas como dormitorios. El piso superior, teniendo más camas, aloja el doble de ocupantes que el primero.

La Madre Superiora, de acuerdo a una vieja regla de las fundadoras, exige que las ocupantes se distribuyan de tal modo que ningún cuarto quede vacío, que en el segundo piso haya doble cantidad de monjas que en el primero y que en los seis cuartos que dan a cada uno de los cuatro lados del edificio haya siempre once monjas.

Ocurrió cierta vez, tras la retirada del ejército francés, que nueve de las monjas más jóvenes y hermosas desaparecieron. Para no afligir a la Madre Superiora, las monjas, que descubrieron la falta de sus compañeras, decidieron ocultar el hecho mediante un ingenioso reagrupamiento de ocupantes de los cuartos.

Las monjas consiguieron reagruparse de tal modo que cuando la Madre Superiora hizo su recorrido nocturno, ningún cuarto quedó vacío; en cada uno de los cuatro lados del edificio siguieron contándose 11 monjas; y el piso superior continuó albergando doble cantidad de monjas que el primero.

¿Cuántas monjas había en el convento y cómo estaban distribuidas en los dormitorios?

Lewis Carroll

RETRATO DE LEWIS CARROLL EN 1863

Pastor protestante, puritano, ordenado profesor de matemáticas, fotógrafo victoriano, inventor de objetos inútiles, de rompecabezas y cajas de sorpresas, prestidigitador, mago, domesticador de serpientes y sapos y constructor de teatros de marionetas. Lewis Carroll fue sin lugar a dudas el país de las maravillas en sí mismo.

«Recuerdo claramente cómo en un desesperado intento por lanzar algún nuevo cabo en buena ciencia de cuento de hadas, había mandado a mi heroína madriguera abajo, para empezar, sin la menor idea de lo que iba a pasar después.»

Lewis Carroll

No parece lógico que un licenciado en Ciencias Exactas rememorara de esta forma, apresurada y desorganizada, el modo en que dio comienzo a una maravillosa labor de imaginación que podríamos considerar, de un modo no muy extravagante, precursora digna del surrealismo, pese a haber sido concebida en un paseo en barca por el Támesis la tarde del 4 de julio de 1862, treinta y cuatro años antes del nacimiento de André Breton, autor del ya histórico manifiesto de deliciosa y demencial revolución estética.

Sin embargo «Alicia en el país de las maravillas», al igual que el resto de sugerentes textos de Carroll, aúna perfectamente las imágenes oníricas con la lógica más aplastante; observen si no una ínfima muestra de la gran riqueza lúdica que contienen estos textos que podríamos considerar, si nos es permitido, como las mejores publicaciones de juegos que se hayan producido hasta el momento.

Retrato de Alicia Liddell, por L. Carroll.

Las cosas que se rompen y otras historias

Humpty Dumpty, ese colérico y estrafalario ser dotado de un púdico lazo pajarita, es uno de los personajes más memorables de Carroll. Como muchos otros de sus héroes, Humpty Dumpty está inspirado en una copla infantil, de un delicioso sinsentido. La copla dice, en libre traducción:

Humpty Dumpty estaba
sentado en un muro
Humpty Dumpty se
pronto se cayó del muro
Y todos los caballeros
del reino
Y todos los caballos del
reino
Suficientes no fueron
Para poner a Humpty
Dumpty
En su sitio de nuevo.

Lo que mucha gente se preguntó, después de que Carroll incluyera estos versos en «Alicia a través del espejo» es qué cosa tenía Humpty Dumpty que impidió subirlo a la pared otra vez. Algunos opinan que estaba compuesto de un material más pesado que todos los conocidos; otros creen que Humpty Dumpty simplemente se rompió. Carroll parece ser de esta idea, ya que se lo imagina bajo la forma de un huevo.

Si bien la posibilidad de que el Humpty Dumpty de la copla se rompiera al caerse explica que no hubiera fuerza humana o caballar capaz de reponerlo en su lugar, lo que nadie nos explica es por qué endemoniada razón las cosas que se rompen no se pueden juntar de nuevo.

Transferido a algunos amigos físicos, el problema dió aún mucho que pensar. Si una taza se rompe en dos pedazos, ¿por qué al juntarlos no se quedan pegados? ¿Qué transformación se operó? Esperamos respuestas a este problema que seguramente hubiera divertido a Lewis Carrol.

Lewis Carroll

PABLO HIDALGO

EL GATO ESTA LOCO

En un pasaje de Alicia en el país de las maravillas, Alicia conversa con el gato de Cheshire, que asegura estar loco:

—¿Cómo sabe que está loco? —preguntó Alicia.

—Para empezar —contestó el gato— observarás que los perros gruñen cuando algo no les gusta y mueven la cola cuando están contentos. En cambio, yo gruño cuando estoy contento y muevo la cola cuando me enojo; por lo tanto, estoy loco.

¿Cuál es el error del razonamiento del gato? ¿Pueden expresarlo claramente en menos de sesenta palabras? Tomen un lápiz y prueben.

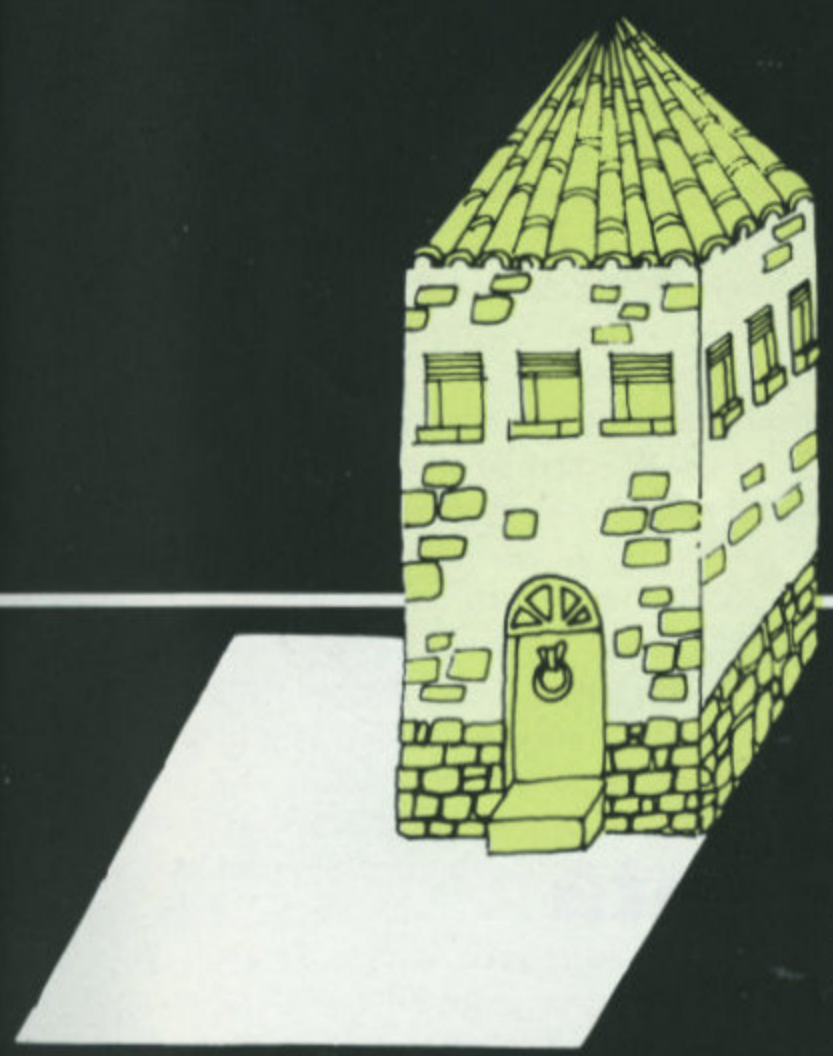
Aparte: paradójicamente, el razonamiento del gato es tan loco, que es muy probable que esté loco como él afirma estar, aunque por razones distintas a las que expone.

UN CUERVO Y UN ESCRITORIO

Este problema, planteado por el Sombrerero a Alicia en el curso de un célebre té, despertó en su tiempo muchas polémicas, y después también. Ensaye una respuesta.

«El Sombrerero abrió sus ojos muy grandes; pero todo lo que dijo fue: ¿EN QUE SE PARECEN UN CUERVO Y UN ESCRITORIO?»

Las cosas que se rompen y otras historias



LA DIVISION DEL JARDIN

En las cartas que Carroll enviaba a Enid Stevens, Carroll incluyó muchos de sus acertijos favoritos. Este es uno de ellos:

«Cuatro amigos tenían un terreno con esta forma. Quisieron dividirlo en cuatro jardincitos, los cuatro del mismo tamaño e idéntica forma. ¿Cómo hicieron?.»

LA LECHE DEL ESPEJO

Segundos antes de cruzar al mundo que está tras el espejo, Alicia, que no sabe si llevar o no su gata a la aventura, se pregunta si la leche de detrás del espejo tendrá buen sabor.

¿Qué opinan ustedes? ¿Tendrían el mismo gusto los alimentos en un mundo inverso, espejo del nuestro?

ALMOHADAS, PAVOS REALES Y RANAS

Tres silogismos del libro «Symbolic Logic», de Carroll. Hay que averiguar si la conclusión, en cada caso, es o no correcta.

1. Algunas almohadas son blandas.
Ningún atizador es blando.
Conslusión: Algunos atizadores no son almohadas.

2. Ningún pájaro, salvo los pavos reales, se pavonea de su cola.
Algunos pájaros que se pavonean de sus colas no saben cantar.
Conclusión: Algunos pavos reales no saben cantar.

3. Ninguna rana es poética.
Algunos ánades están desprovistos de poesía.
Conclusión: Algunos ánades no son ranas.

Las soluciones a esta sección, en el próximo número.

El hombre de la luna

Una aventura de Brainstorm el astronauta

por Fidel Gómez de Enterría

La Luna —me refiero a la Luna de la Tierra, claro— es, desde luego, el sitio más aburrido de todo el Cosmos. Y no porque esté deshabitada, como cree el vulgo o le han hecho creer mis antecesores en estos viajes, que no han sabido o no han querido entrar en contacto con los «lunáticos» (y prefiero este nombre al de «selenitas» por lo que luego se verá).

El caso es que estaba yo haciendo una escala técnica a la sombra del cráter Clavius, esperando que se cansaran de buscarme los patrulleros siderales que trataban de comprobar mi placa de matrícula. A falta de mejor entretenimiento, leía por cuarta vez a la luz de una linterna un ejemplar atrasado del «Noticiero orbital de la administración federal americana» cuando apareció el lunático. Naturalmente, no me asusté lo más mínimo; dejando aparte los inspectores del fisco, no hay nada dentro de la órbita de Plutón que consiga alterarme el pulso. Y la verdad es que el lunático era todo un espectáculo: una especie de salchicha con tres ojos en lo alto; tres brazos acabados en manos de cinco dedos; tres piernas acabadas en algo que parecían pezuñas y una especie de buzón que debía ser la boca, porque de vez en cuando arrancaba una piedra del suelo y se la echaba dentro a través de la susodicha abertura.

Lo de las tres manos me animó bastante. En más de una ocasión me he visto en la necesidad de entenderme por señas con tipos raros de las más variadas procedencias y, hermano, no puede usted figurarse lo mal que se pasa para entender las señas de una esfera peluda que por todo apéndice tiene una especie de pirulí en lo alto.

Al aparecer mi visitante, dejé el periódico en el suelo y me crucé de brazos, seña que, como es sabido, significa «estoy aquí en son de paz y más aburrido que la misma mona, así que agradecería me indicara usted donde está el night-club más próximo». El lunático correspondió a mi gesto dedicándome una sinfonía de cruzamientos de brazos en permutación de a dos, rematada por una especie de lío consistente en cruzar los tres brazos al mismo tiempo. Todo un espectáculo. Pero por ese camino no llegábamos a ninguna parte, así que a continuación hice gesto de rascarme el cogote mientras dirigía la vista a un punto en el suelo situado a la derecha de mis pies, lo que, como también es sabido, quiere decir «no sé qué hacer contigo, hijo», a lo que el lunático, considerando que no había gran cosa más que decir, reaccionó sentándose en el suelo y poniéndose a hojear mi periódico con dos manos, mientras con la otra se rascaba distraídamente uno de los pies.

De pronto, se levantó de un brinco (y, hermano, si alguna vez ha visto usted brincar a un trípode sabrá lo que quiero decir). Se acercó a mí dando muestras de lo que al parecer era una gran excitación y, mientras con una mano sujetaba el periódico y con un dedo de otra iba indicando en él varias de las siglas que aparecen siempre en los periódicos, con la tercera mano iba escribiendo en el polvo del suelo, en columna, lo siguiente:

LUNA
ESSO
FORD
NATO
NASA
URSS
CIA
ITT
IBM
FBI
USA

Después se me quedó mirando, con los tres brazos en jarras, en una actitud que interpreté como mitad interrogativa y mitad trípode-triunfalista. Naturalmente, yo volví a rascarme el cogote. Ante mi falta de entusiasmo, el lunático mostró su contrariedad dando unas pataditas en el suelo, ex-

hibición que se quedó a medio camino entre un trote cochinero y el Zapateado de Sarasate. Después, con la mano de en medio señaló la primera palabra de la columna, al tiempo que extendía completamente los otros dos brazos como tratando de abarcar el horizonte. Me mostré completamente de acuerdo: todo aquello era la Luna. Pero entonces empezó a seguir las palabras habia abajo de la columna, cerrando cada vez más los brazos. Incluso a mitad de camino cambió de mano para señalar las palabras con una de las manos laterales, mientras usaba las otras dos, más próximas entre sí, para señalar lo que a aquellas alturas ya resultaba evidente que quería decir «tamaño».

La cosa ya me gustó menos. Eso de que USA fuera lo más pequeñito de todo no se lo traga ningún americano, sobre todo si los rusos quedaban tan por encima como en aquella ocasión. Así que, después de interpretar mi versión del «zapateado», escribí en el suelo «USA» y debajo «URSS», y para zanjar la cuestión —o al menos eso creía yo— tracé bien claramente una raya debajo de los dos nombres. Y, hermano, ahí fue donde el trípode empezó a pasarse de chico listo; porque en cuanto me aparté, se puso a escribir frenéticamente debajo de la raya, escritura que en seguida me mostró con evidente aire triunfal (es decir, dos brazos en jarras y el tercero señalando a lo escrito):

USA
URSS
UNUM

Como aquello parecía ir cobrando un cierto tufillo de escepticismo político —bien mirado, mi amigo el trípode tenía bastante aire de ácrata—, decidí hacer una nueva prueba metiendo por medio a la NATO. Nuevo turno de escrituras, nuevo «jarrear» del lunático, y la cosa quedó:

NATO
URSS
RABIN

Reconozco que aquí ya me dejó desconcertado. ¿Quién era Rabin? ¿Qué tenían que ver los judíos en este embrollo? Todavía no me ha vuelto a salir pelo en el cogote de tanto como me lo rasqué en aquella ocasión. Y esto no es todo. En vista del éxito, el lunático se puso a escribir como un auténtico ídem, y al cabo de un momento había en el suelo lo siguiente:

CIA **ITT**
FORD **LUNA**
IACA **RDORN**

IBM **CIA**
ESSO **NASA**
LDTI **FDDS**

USA
LUNA
RDRES

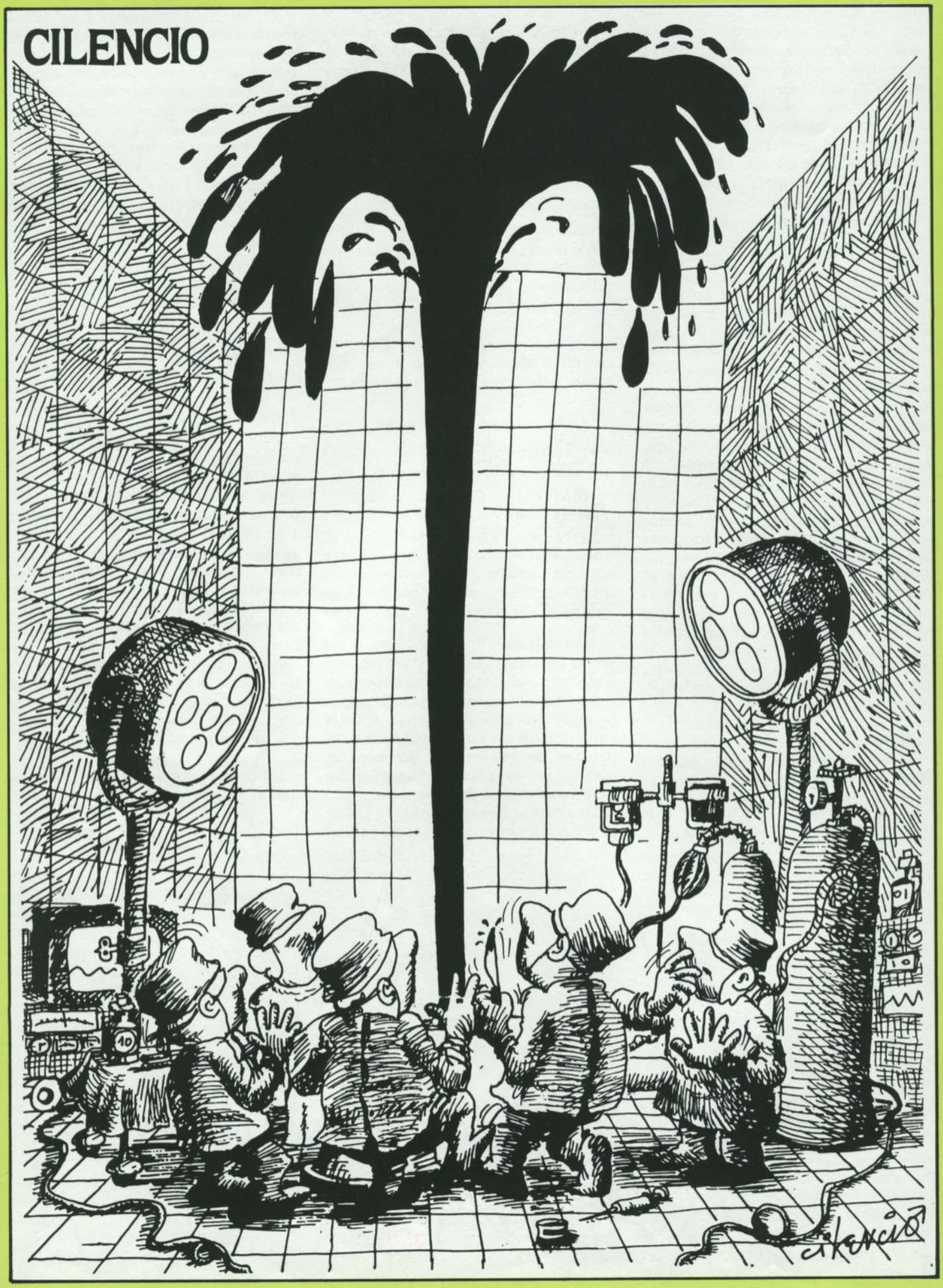
Ininteligible. Y además, mientras yo me acercaba al borde de la neurastenia ante ese galimatías, el trípode se había sentado tranquilamente a seguir hojeando el periódico, y se le veía verdaderamente embelesado ante las páginas de análisis de las cuentas anuales presentadas por la Compañía de Prospecciones de Mercurio.

De pronto, pegó un brinco; ya les he explicado lo que es eso. Se acercó a mí, me cogió las manos y me revisó los dedos uno por uno; después miró nuevamente al periódico, sacó del buzón que yo creía boca una especie de ábaco plegable y procedió durante unos minutos a hacer los malabarismos más complicados que nadie haya visto hacer con tres manos. Finalmente, volvió junto a mí y escribió en el suelo «8391482»; tiró el periódico con aire despectivo, se sacudió las tres manos y se fue por donde había venido.

La verdad es que después de todo eso he estado demasiado ocupado para tratar de averiguar en qué consistía el último mensaje del lunático, así que, hermano, no se lo puedo decir. Pero puede averiguarlo usted mismo utilizando las conclusiones a las que, por pura lógica, he podido llegar:

Para un tipo «que vive en la Luna» no tiene sentido comparar el tamaño de la NASA con el de ITT; a no ser, claro, que por casualidad nuestras letras mayúsculas sean sus símbolos numéricos o «dígitos». Y, hablando de dígitos, probablemente un tipo que tiene tres manos con cinco dedos cada una utilice un sistema de numeración en base 15, por la misma razón que nosotros utilizamos un sistema en base 10. Y, si todo esto es así, mis intentos de poner las comparaciones en su sitio eran interpretados por el lunático como simples sumas, y lo que escribía debajo era ni más ni menos que el resultado.

Entonces, hermano, ¿qué diablos me dijo el trípode en su último mensaje?


CILENCIO

Luz lúdica

La magia de los caligramas

por Daniel Samoilovich

Empezando por una misteriosa palabreja, siguiendo con los jeroglíficos egipcios, una botella de vino pantagruélico y el escurridizo ratón de Lewis Carroll, aquí está la magia de los caligramas.

A B R A C A D A B R A
B R A C A D A B R
R A C A D A B
A C A D A
C A D
A

No, no se preocupen; no es que haya decidido volverme loco —por lo menos no esta mañana, tan temprano—, ni comenzar la sección, a falta de mejor fuente inspiradora, invocando a los espíritus. El ABRACADABRA que hay arriba, en su clásica inscripción cabalística, es sólo una introducción al tema de hoy: las palabras que hacen dibujos, o, si prefieren, los caligramas.

En este caso, el «dibujo» —el del triángulo invertido, una de las figuras de mayor prestigio mágico de todos los tiempos— marca, además, una múltiple manera de leer la expresión cabalística ABRACADABRA. Además de leerse esa palabra en el lado de arriba del triángulo, también puede leerse bajando por el lado de la izquierda y subiendo por el de la derecha, en forma de V; y también leyendo en el lado de arriba AB, bajando luego en diagonal desde B hasta la A central de la quinta línea, volviendo a subir de nuevo desde esa A central en diagonal hasta la R de la primera línea y terminando con la A de esa primera línea; o sea leyendo en V. Pero una V así:

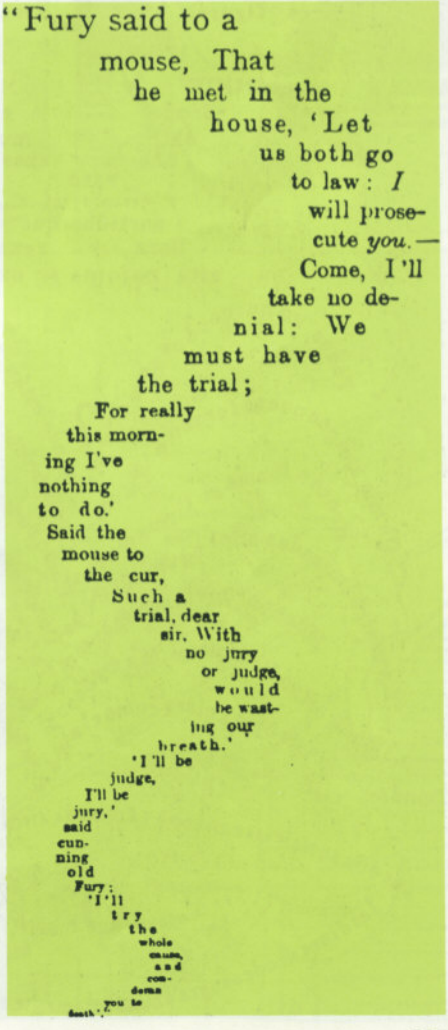
Si se fijan verán que hay varias V más, con vértice cada vez más arriba. La idea de una palabra cuya gráfica se confunde con su sentido —o cuya gráfica es inseparable de su sentido— está probablemente presente en los inicios de toda escritura. El estadio donde ambos aspectos están ligados es la escritura ideográfica, donde los signos son cristalizaciones de imágenes plásticas, aunque este estadio en realidad se lo presume más que se lo conoce. Los jeroglíficos egipcios, por ejemplo, a pesar de lo que muchos creen, no son ya imágenes directas; podemos encontrar una figurita de hombre que significa hombre, pero esa figurita, en la escritura jeroglífica clásica, al mismo tiempo tiene un valor silábico, más convencional. Algo parecido pasa con los ideogramas chinos.

Sin embargo, tanto los jeroglíficos como los ideogramas chinos están muy lejos de nuestra forma de escritura, donde la **forma** de las palabras está, a esta altura, sólo convencionalmente ligada a su **sentido.** Para los chinos, un ideograma mejor dibujado implica una idea mejor expresada; en el asombro que esta concepción nos produce podemos medir la diferencia con la forma en que nosotros tratamos a nuestras pobres, estereotipadas, sometidas 28 letritas.

Sin embargo en algún sentido podría afirmarse que una relación más convencional entre forma y sentido es un avance hacia formas más sutiles y complejas del pensamiento, del mismo modo que en matemáticas una abstracción —o formalización— mayor también es siempre un avance. Piensen en la limitación espantosa que sería si en vez de escribir 10^6 hubiera que dibujar un millón de palitos. Sin duda, un millón de palitos, aunque también ellos son una abstracción están más ligados a un millón que la enigmática expresión 10^6, o que la propia palabra millón. Pero si no existiera 10^6, ni la palabra millón, no podríamos haber disparado unos cuantos cohetes a la Luna, ni yo estaría tan avanzado con esta nota: estaría, sin duda, dibujando palitos todavía.

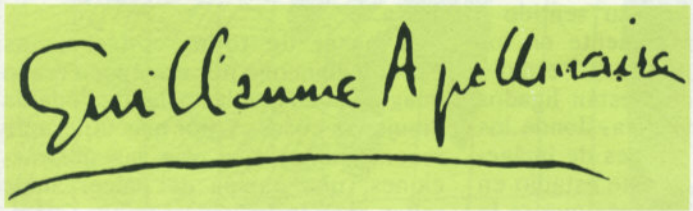
A pesar de todo, conservamos cierta melancolía por esa época real o imaginada en que las palabras todavía dibujaban cosas. Y por más útiles que reconozcamos que son las abstracciones, una chispa de palcer suele saltar cuando las abstracciones vuelven por sus fueros concretos; esto es, cuando los signos vuelven la atención sobre sus propias, materiales formas. Eso es lo que pasa en los caligramas.

En francés, quizá el caligrama más antiguo sea el texto de Rabelais (1494?-1553) en que un elogio de un

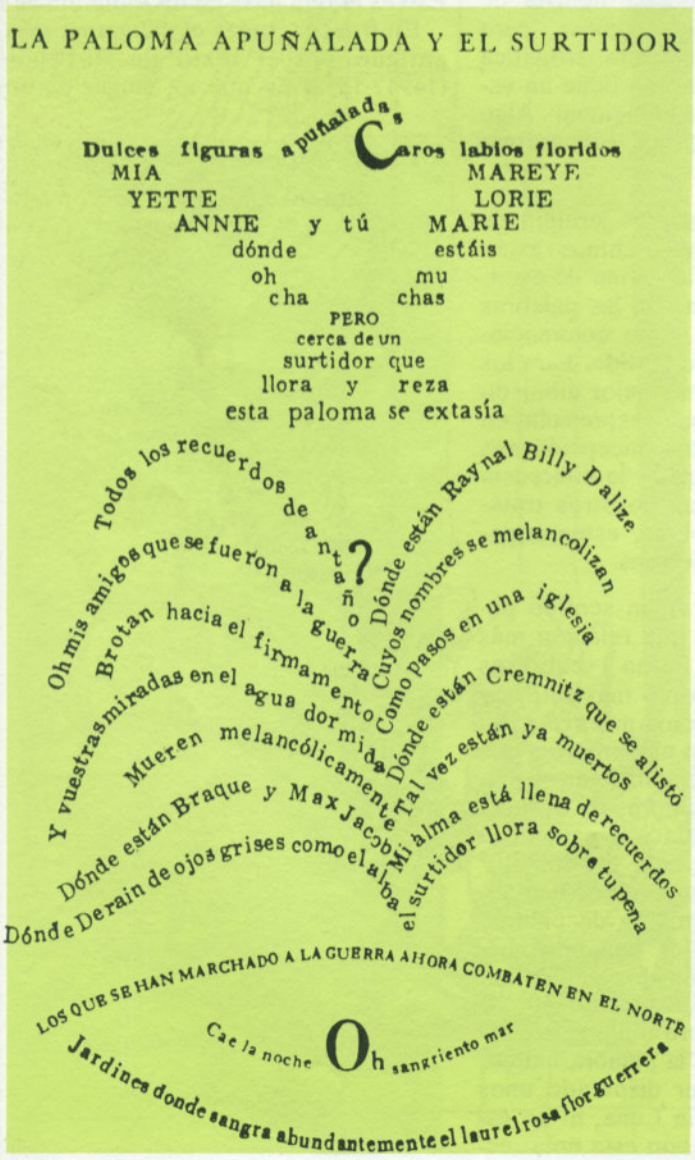


botellón de vino aparece tomando la forma de un botellón; en inglés el ejemplo más conocido es el del «poema del ratón» incluido por Lewis Carroll en Alicia en el País de las Maravillas. En esta «larga y triste historia» que un ratón le cuenta a Alicia, una Furia le ofrece gentilmente al ratón celebrar un juicio en el que ella será acusador, juez y jurado; Alicia se distrae, y se representa el cuento de la forma que se ve en el libro. La idea de este poema, según cuenta Martin Gardner en su excelente edición comentada de Alicia en el País de las Maravillas (The Annotated Alice, Clarkson Potter, 1960) le fue sugerida a Carroll por un sueño que le relató Tennyson. En ese sueño, al poeta se le apreció un poema sobre las hadas que comenzaba con unos versos larguísimos que se iban acortando poco a poco hasta terminar con 15 ó 16 versos de dos o tres sílabas cada uno. Al despertar, el poeta no se acordaba nada del poema, solamente de la curiosa disposición gráfica.

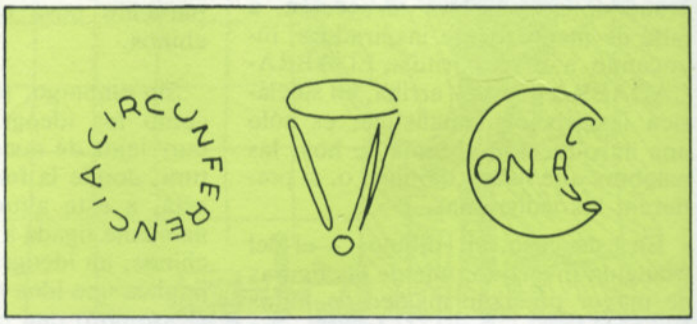
El gran impulso moderno de los caligramas se debe, sin olvidar estos antecedentes, inequívocamente al poeta francés Guillaume Apollinaire. Apollinaire, nacido en Roma en 1880, hijo natural de una joven polaca y un



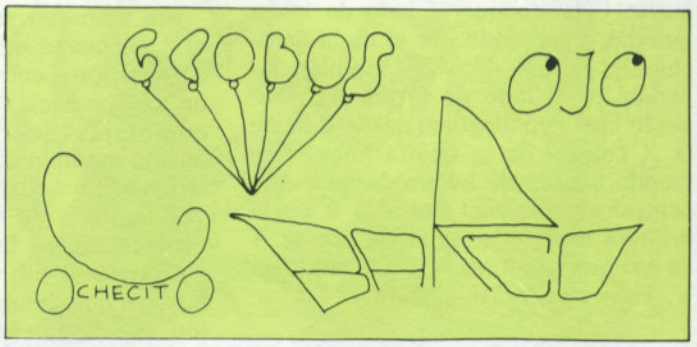
aristocrático aventurero italiano, fue junto con Picasso y Braque, uno de los grandes animadores del fecundo ambiente artístico de la primera preguerra en París. Amigo de dadaístas y futuristas, precursor del surrealismo, presentador y defensor de la pintura cubista, ni el genio múltiple de Apollinarire ni su poesía se dejan clasificar por ninguna de estas etiquetas, muchas de las cuales él mismo inventó. Siguiendo quizá el ejemplo de sus amigos pintores, que incluían palabras en sus cuadros, publica en 1914 sus **Caligramas;** una traducción de uno de ellos, del español Agustí Bartra, se ve en la figura: la paloma que «se extasía» cerca de una fuente es representada gráficamente por las líneas del poema.



Una mirada a nuestro alrededor, en circunstancias tan normales como un viaje en autobús o en metro, nos revelará que estamos rodeados de caligramas: las letras de los carteles de publicidad, sus textos, logotipos de empresas, palabras que forman imágenes o cuyas formas conllevan cierta representación. El espectro de los caligramas va desde los grafismos de circunferencia, cono y cóncavo, aparecidos en el **Journal of Recreational Ma-**



thematics y cuya versión española damos, hasta simples y casi infantiles representaciones de un barco, un cochecito, unos globos.



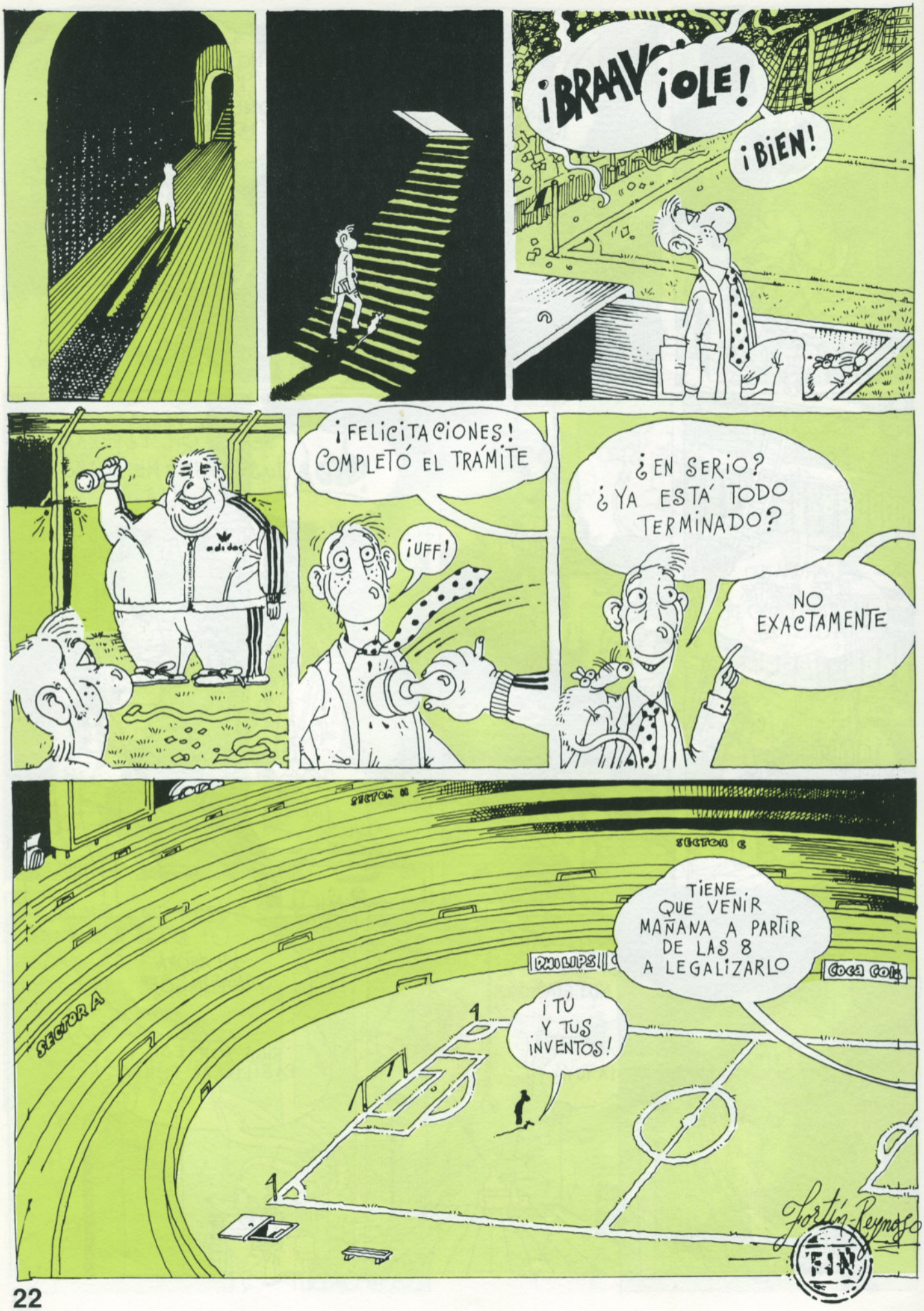
Confeccionar un buen caligrama es tan fácil o tan complicado como cualquier otra tarea creativa: con unos pocos trazos, sin olvidar el sentido estético, deben quedar reunidas tal vez varias palabras, así como el significado global de las mismas. Esto sin obviar que ninguna elección de ninguna letra, en ningún caso, es inocente, y que todas son significativas.

Los Sueños del PATO SOSA

Guión: D. Reynoso
Dibujos: R. Fortín

MIENTRAS, PUEDE GANAR TIEMPO EN LA SECCIÓN TIMBRADOS, EN EL ÚLTIMO PISO
EL ASCENSOR ES PARA USO DEL PERSONAL USE LA ESCALERA... DE PASO HACE EJERCICIO
¡UF!
SECCION TIMBRADOS
¡AGH!
YO... YO... VEN... VENGO... POR... LAS... LAS... PÓ... PÓ... LIZAS.
HUMM... NO PUEDO VENDERLE ESTAS PÓLIZAS, LE FALTA EL SELLO DEL PRE-TIMBRADO
HÁGAME EL FAVOR, CUANDO BAJE LO HAGO SELLAR
¿Y SI POR HACERLE UN FAVOR PIERDO EL PUESTO?
A
B
C
D

OIGA NO SE PARE EN LOS PASILLOS PONGASE A LA COLA Y NO ESTORBE
AHORA LO DEBE FIRMAR EL EMPLEADO DE LA COLA 27
27
AAY... VA A TENER QUE ESPERAR, JUSTO SE ME ACABÓ LA TINTA...
LE PRESTO MI BOLÍGRAFO
NO SIRVE SE DEBE FIRMAR CON PLUMA ESTILOGRÁFICA COLOR DE TINTA NEGRO PESADILLA
MUY GRACIOSO
LA TUYA
PEOR ES LA MUERTE
¿Y AHORA QUÉ HAGO?
SIGA POR ESE PASILLO AL FONDO


¡BRAAVO!
¡OLE!
¡BIEN!
¡FELICITACIONES! COMPLETÓ EL TRÁMITE
¡UFF!
¿EN SERIO? ¿YA ESTÁ TODO TERMINADO?
NO EXACTAMENTE
SECTOR A
SECTOR B
SECTOR C
TIENE QUE VENIR MAÑANA A PARTIR DE LAS 8 A LEGALIZARLO
¡TÚ Y TUS INVENTOS!
PHILIPS
Coca Cola
Fortín-Reynoso
FIN

El código Calloway

por O. Henry

De la literatura puede decirse (entre muchas otras cosas, aun contradictorias) que constituye una lengua dentro de la lengua, un código específico construido precisamente sobre otro código.

De ahí que la literatura reciba gustosa, como propio, el tema criptográfico. Ocurre en El escarabajo de oro de Edgar Allan Poe, y ocurre también en este relato de O. Henry, para delicia de los amantes de escrituras secretas y mensajes en clave.

Por lo demás el cuento —uno de los menos conocidos de su autor— derrocha ironía, fina observación, curiosos personajes y ese tierno humor que, al decir de André Breton, sólo es comparable al del primer Chaplin.

O. Henry nació en Carolina del Norte, EE. UU., bajo el nombre de William Sydney Porter, en 1862. Murió relativamente joven: en 1910.

El **Enterprise** de Nueva York envió a H. B. Calloway como corresponsal al teatro de operaciones de la guerra ruso-japonesa.

Durante dos meses Calloway anduvo vagando por Yokohama y Tokio, jugando a los dados por la copa con los otros corresponsales; la verdad es que no se ganaba el salario que le pagaba su diario. Pero la culpa no era de Calloway. Los hombrecitos morenos que sostenían en sus dedos los hilos del destino no estaban dispuestos a sazonar el desayuno de los lectores del **Enterprise** con batallas de los descendientes de los dioses.

Pero pronto la columna de corresponsales que había de salir con el Primer Ejército se ajustó las correas de los binóculos y fue hasta orillas del Yalú con Kuroki. Calloway estaba entre ellos.

No nos proponemos referir la batalla del río Yalú, la cual ya fue relatada en detalle por los corresponsales que contemplaron los anillos de humo formados por las granadas desde tres millas de distancia. Pero, sea dicho en honor de la verdad, lo cierto es que el comandante japonés les prohibió que se acercaran más.

Calloway realizó su hazaña antes de la batalla; y ella consistió en ofrecer al **Enterprise** la noticia más sensacional de la guerra. Su diario publicó en forma exclusiva y con lujo de detalles la noticia del ataque a las líneas del general ruso Zassulich el mismo día en que tuvo lugar. Ningún otro diario publicó una palabra al respecto antes de dos días después, con la sola excepción de un diario londinense cuya crónica era absolutamente falsa.

Calloway logró cumplir la proeza a pesar de que el general Kuroki desplazaba a sus soldados y concebía sus planes dentro del más profundo secreto, y del hecho de que sobre los

corresponsales recaía la prohibición de despachar noticias sobre tales planes, hasta el punto de que todo mensaje pasaba por una censura rígidamente severa.

El corresponsal del diario londinense envió un despacho en que se puntualizaban los planes de Kuroki y, como era falso de punta a cabo, el censor hizo una mueca y lo dejó pasar.

Pues bien, allí estaban enfrentados Kuroki, de un lado del Yalú, con 42.000 soldados de infantería, 5.000 de caballería y 124 cañones. En la otra orilla acampaba Zassulich y lo esperaba con nada más que 23.000 soldados que, por añadidura, debían defender una larga extensión del río. Calloway llegó a obtener cierta importante información confidencial que, lo sabía, haría reunir a todo el personal del **Enterprise** en torno del cable que la anunciara. Si sólo pudiera disfrazar el mensaje para que el censor no advirtiera su contenido... Había llegado un nuevo censor, quien se había hecho cargo del puesto aquel mismo día.

Calloway hizo lo que suele hacerse en semejantes circunstancias. Encendió la pipa y se sentó a pensar en la cureña de un cañón. Dejémoslo allí, pues el resto de la historia pertenece a Vesey, un cronista del **Enterprise** que ganaba 16 dólares por semana.

* * *

A las cuatro de la tarde el secretario del **Enterprise** recibió el cable. Lo leyó tres veces; luego sacó un espejo de bolsillo de un cajón del escritorio y se puso a mirar atentamente sus reflejos. Luego fue hasta el escritorio de Boyd, su ayudante (habitualmente llamaba a Boyd cuando lo necesitaba), y puso ante éste el telegrama.

—Es de Calloway —dijo—. Vea qué puede sacar en limpio.

El mensaje estaba fechado en Wi-ju y contenía las siguientes palabras:

«Asunto preconcertado temeraria culpanicargo sinprevio alfilodela fidedigno rumor aguerrido favorito oficialista infortunado sorpresivo actuales lineaen acérrimo nieblavisibilidad bruta influyente nohaypalabraspara azarosos viajero supina incontrovertible.»

Boyd lo leyó dos veces.

—Es un mensaje cifrado, o Calloway se pescó una insolación— dijo.

—¿Ha habido alguna vez un código, un código secreto en esta oficina? —preguntó el secretario general, que solamente hacía dos años que desempeñaba tal cargo. Los secretarios generales suelen cambiarse con frecuencia.

—El único que ha habido es el de la jerga de la página de modas —dijo Boyd— ¿No será un acróstico?

—Ya pensé en eso —dijo el secretario general—, pero no pude formar ninguna palabra. Por fuerza ha de estar escrito en código.

—Tratemos de formar grupos —sugirió Boyd—. Veamos: «temeraria culpanicargo»...¡vaya con la dama!: ¡temeraria e inocente!; «fidedigno rumor aguerrido»..., ¡vaya con el rumor, qué sólido es!; «viajero supina incontrovertible»..., no, no sale nada. Llamaré a Scott.

El secretario de redacción llegó al punto y probó suerte. Un secretario de redacción debe saber algo sobre todas las cosas, y por eso Scott poseía conocimientos rudimentarios de la escritura cifrada.

—Acaso sea lo que se conoce con el nombre de código de sustitución —dijo—. Haré la prueba.

Scott trabajó rápidamente con el lápiz por espacio de dos minutos; partiendo de la cantidad de letras repetidas formó un código, reemplazando las que figuraban más veces por aquellas letras que en el idioma normal aparecen con mayor frecuencia.

Luego mostró la primera palabra, con arreglo a su lectura: «scejtez».

—¡Estupendo! —exclamó Boyd—. Es una charada. La primera palabra es el nombre de un general ruso. ¡Adelante, Scott!

—No, no da resultado —dijo el secretario de redacción—. Indudablemente se trata de un código. Es imposible leerlo sin la clave. ¿Empleó alguna vez la redacción un código?

—Eso es lo que yo preguntaba —dijo el secretario general—. Que vengan todos los que puedan saber algo al respecto. Hemos de descifrar de cualquier modo el mensaje. Evidentemente, Calloway nos envía una noticia muy importante y, para burlar al censor, ha debido valerse de este galimatías.

Desde todas las dependencias del **Enterprise** fue llegando gente a la redacción que, por razón de sabiduría, información, inteligencia natural o largos años de servicio pudiera saber algo de un código, pasado o presente. Formaron un apiñado grupo en cuyo centro de hallaba el secretario general. Nadie había oído hablar de un código. Cada cual comenzó a explicar al jefe que los diarios jamás se valen de códigos o, por lo menos, jamás envían mensajes cifrados. Desde luego, la Associated Press emplea una suerte de código, pero esta es más bien una abreviación antes que...

El secretario general sabía todo aquello y así lo dijo. Preguntó a cada uno de los reunidos cuánto hacía que trabajaba en el diario. Ninguno de ellos había recibido el sobre semanal del **Enterprise** desde hacía más de seis años.

Y hacía doce años que Calloway estaba en el diario.

—Probemos con el viejo Heffelbauer —dijo el secretario general—. Ya trabajaba aquí cuando Park Row era un baldío.

Heffelbauer era una institución. Era medio portero, medio ordenanza y medio sereno. Lo enviaron a buscar y apareció irradiando inequívocamente su nacionalidad.

—Heffelbauer —dijo el secretario general—, ¿oyó hablar alguna vez de un código perteneciente a la redacción hace mucho tiempo... un código privado? Usted sabe lo que es un código, ¿no es cierto?

—Sí, —dijo Heffelbauer—. Claro que sé lo que es un código —añadió con fuerte acento alemán—. Sí, hace unos doce o quince años la oficina tenía un código. Los redactores lo tenían aquí, en la redacción.

—¡Ah! —dijo el secretario general—. Ya estamos sobre la pista. ¿Dónde lo gurdaban, Heffelbauer?

—A veces —dijo el alemán— lo ponían allí, en el cuartito que queda detrás de la biblioteca.

—¿Podría usted encontrarlo? —preguntó ansiosamente el secretario general—. ¿Sabe usted dónde está?

—¡Mein Gott! —exclamó Heffelbauer—. ¿Cuánto cree usted que puede vivir una cabra? (1) Los redactores la tenían como mascota. Pero un día le dio un topetazo al director y...

—¡Oh, habla de una cabra —dijo Boyd—. Váyase, Heffelbauer.

Otra vez desconcertados, los redactores del **Enterprise** concentraron sus talentos en el enigma que les proponía Calloway, considerando en vano sus misteriosas palabras.

Entonces llegó Vesey.

Vesey era el cronista más joven. Era una especie de pigmeo, pero su resplandeciente traje de tela escocesa le confería una atildada presencia y lo ponía siempre en primer plano. Se colocaba el sombrero de tal modo que la gente lo seguía para verlo cuando se lo sacaba, convencida de que debía colgar de un taco oculto entre el abundante pelo de la nuca. Jamás se desprendía de un bastón inmenso, nudoso, de dura madera, con un casquillo plateado en el puño curvo. Vesey escribía siempre sus propias notas, excepto las de mucha importancia, de las que se encargaba un redactor. Añádase a este hecho el que entre todos los habitantes, templos y bosques sagrados de la tierra nada existía que pudiera confundir a Vesey y se tendrá un pálido esbozo de su personalidad.

Vesey se abrió paso en el círculo de lectores del criptograma de modo muy semejante al que hubiera empleado el «código» de Heffelbauer, y preguntó de qué se trataba. Alguien se lo explicó, con el deje de condescendencia semifamiliar que todos empleaban con él. Vesey llegó al centro del círculo y tomó el cable de las manos del secretario general. Bajo la protección de alguna Providencia especial, continuamente hacía cosas aterradoras como esa y siempre salía ileso.

—Es mensaje cifrado —dijo Vesey—. ¿Alguien tiene la clave?

—La oficina no tiene código —dijo Boyd, alargando la mano para coger el mensaje. Pero Vesey lo retuvo.

—Esto quiere decir que el viejo Calloway espera que lo descifremos —dijo—. Ha pescado algo bueno y se las ha ingeniado para burlar al censor. ¡Caramba! ¿Por qué no me habrán mandado con él? Pero... no podemos fallarle. «Asunto preconcertado culpanicargo sinprevio». ¡Ejem!

Vesey se sentó en el ángulo de una mesa y comenzó a silbar suavemente, mirando con el ceño fruncido el cable.

—Démelo, por favor —dijo el secretario general—. Tenemos que descifarlo.

—Creo que ya descifré una línea —dijo Vesey— Déme diez minutos.

---

1 Heffelbauer confunde, con su acento alemán, las palabras «code=código» con «goat =cabra».

Avanzó hacia su escritorio, arrojó el sombrero en el cesto de los papeles, se echó boca abajo en el escritorio como un vistoso lagarto y comenzó a escribir. La flor y nata de la sabiduría del **Enterprise** permaneció en un grupo apartado; reían entre sí y echaban significativas miradas hacia Vesey. Luego comenzaron a cambiar ideas sobre el mensaje.

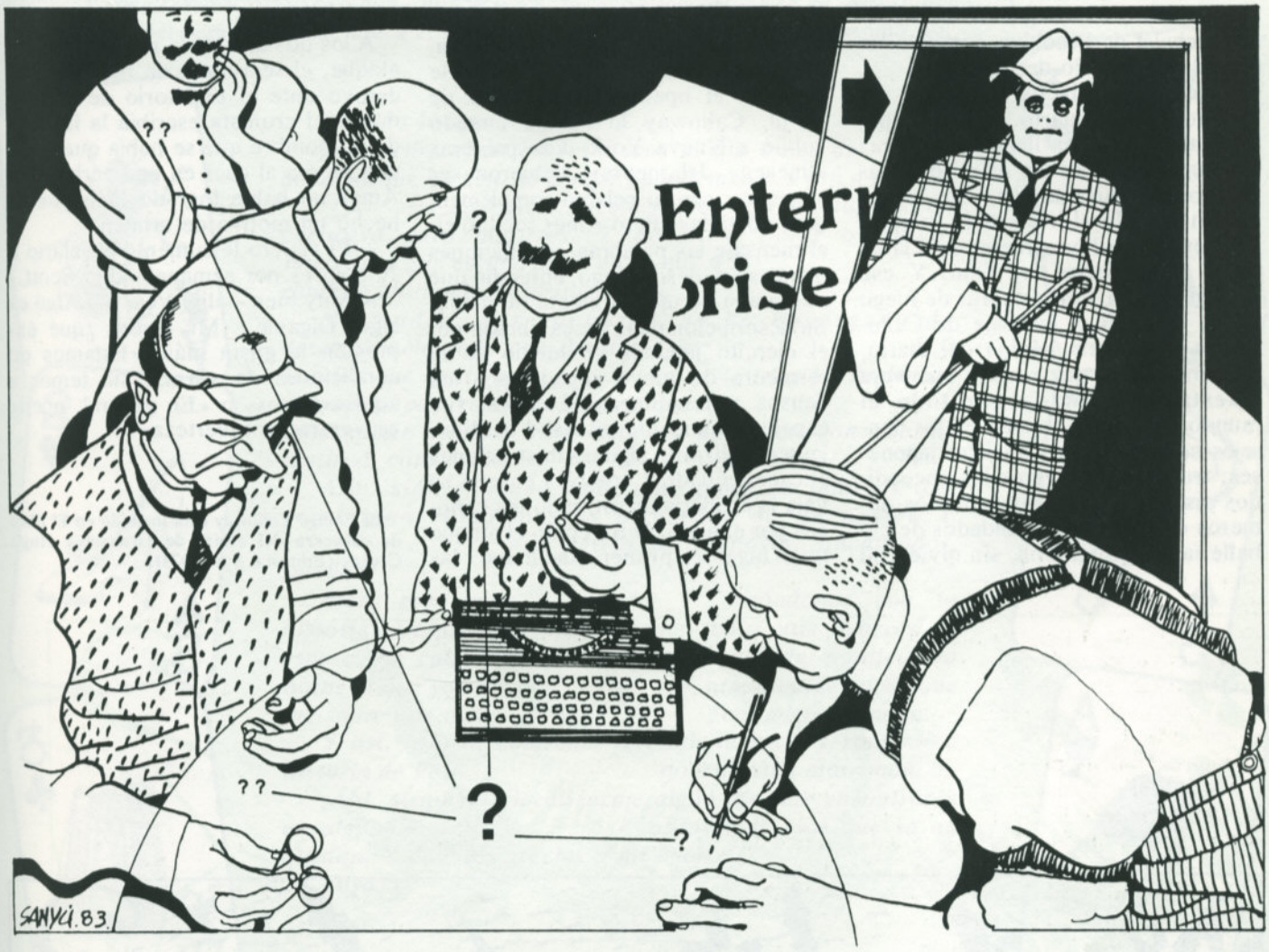
Vesey trabajó durante quince minutos, y luego llevó al secretario general una hoja de papel donde estaba escrita la clave del código.

sinprevio - aviso
alfilodela - medianoche
fidedigno - informe
rumor - dice
aguerrido - ejército
favorito - caballo
oficialista - mayoría
infortunado - peatón
sorpresivo - ataque
actuales - condiciones
lineaen - blanco
acérrimo - enemigo
nieblavisibilidad - escasa
bruta - fuerza

las palabras que faltaban. Léanse ahora las dos columnas y se verá cómo las palabras que están en la misma línea encajan perfectamente y forman modos de decir periodísticos. Ahora bien, este es el mensaje que quiso transmitirnos.

Vesey presentó otra hoja de papel:

«Concluido arreglo para actuar sin aviso a medianoche. El informe dice que un ejército de caballería y una fuerza abrumadoramente superior de infantería atacará. Condiciones blancas. El enemigo dispone de escasas



—Apenas lo vi, olí de qué se trataba —dijo Vesey— ¡Viva el viejo Calloway! Burló a los japoneses y asestó un golpe a todos los diarios que se pierden en comentarios y no dan noticias. Mire esto.

Vesey había dado a cada una de las palabras del mensaje una equivalencia:

asunto - concluido
preconcertado - arreglo
temeraria - acción
culpanicargo - sin
influente - falso
nohaypalabraspara - describir
azarosos - tiempos
viajero - corresponsal
supina - ignorancia
incontrovertible - hecho

—Es simplemente el lenguaje periodístico —explicó Vesey—. Hace bastante que trabajo en el **Enterprise** para conocerlo de memoria. El viejo Calloway nos da una o dos palabras de las expresiones generalmente usadas en el periodismo y todo lo que tuve que hacer es completarlas con fuerzas. Es falsa la descripción del **Times** (tiempos). Su corresponsal ignora los hechos.»

—¡Diablos! —exclamó Boyd, excitado—. Kuroki cruza esta noche el Yalú y ataca. ¡Hundiremos a todos los rivales!

—Mr. Vesey —dijo el secretario general con su modo condescendiente— ha hecho usted una reflexión profunda sobre los usos literarios del diario que lo emplea. Asimismo su concurso ha sido decisivo para que podamos ofrecer a nuestros lectores

la noticia más sensacional del año. Dentro de dos o tres días le haré saber si decidimos despedirlo o retenerlo en la redacción con mayor salario. Que alguien busque a Ames.

Ames era la estrella más brillante en el firmamento de redactores del **Enterprise.** Veía tentativas de asesinatos en los cólicos provocados por manzanas verdes, ciclones en el céfiro estival, niños perdidos en cada pilluelo que vagaba por las calles, un levantamiento de las masas pisoteadas cada vez que alguien lanzaba una patata podrida contra un automóvil. Cuando no redactaba para el diario, Ames, sentado en la galería del frente de su chalet de Brooklyn, jugaba a las damas con su hijo de diez años.

Ames y el «redactor bélico» se encerraron en un cuarto. Contra la pared había un mapa lleno de alfileres que representaban los ejércitos y las divisiones. Durante días sus dedos habían sentido el irresistible impulso de mover aquellos alfileres a lo largo de la línea curva del Yalú. Y eso hicieron ahora; con palabras de fuego Ames trasladó el mensaje de Calloway a la primera página del diario, primera página que resultó una obra maestra comentada por todo el mundo. Refirió lo tratado en los consejos secretos de los oficiales japoneses; transcribió íntegros los encendidos discursos de Kuroki; dio los números exactos de los soldados de caballería y de infantería, sin olvidar ni un solo infante ni un solo caballo; describió la rápida y silenciosa construcción del puente en Suikauchen, a través del cual las legiones del Mikado se lanzaron sobre el sorprendido general Zassulich, cuyas tropas estaban dispersas a lo largo del río. ¡Y la batalla!... Bien podrá imaginar el lector qué puede hacer Ames con una batalla apenas le den un hilillo de humo en que fundarla. Y en el mismo relato, con un conocimiento de los hechos aparentemente sobrenatural, censuró alegremente al más serio diario de Inglaterra por la información falsa y equívoca sobre los movimientos del Primer Ejército Japonés, aparecida en la edición de la **misma fecha.**

Sólo se deslizó un error, y de él fue culpable el operador telegráfico de Wi-ju. Calloway lo señaló cuando volvió a Nueva York. Las palabras «lineaen» del mensaje debieron ser «líneade», con su palabra complementaria «batalla». Pero Ames recibió en el mensaje las palabras «condiciones blancas» y, desde luego, entendió que se trataba de una tormenta de nieve. Su descripción de la lucha librada por el ejército japonés en medio de la tormenta de nieve cegado por los densos y remolineantes copos, fue espeluznantemente vívida. Los dibujantes realizaron algunas ilustraciones eficaces, cuadros notables en que se veía la artillería arrastrando los cañones por el hielo. Pero, como el ataque tuvo lugar el primero de mayo, las «condiciones blancas» no dejaron de provocar sonrisas divertidas. De todos modos, el éxito del **Enterprise** fue rotundo.

Fue algo estupendo. Y Calloway estuvo estupendo cuando le hizo creer al nuevo censor que aquella retahila de palabras sólo expresaba una queja por la falta de noticias y una petición de nuevos envíos de dinero. Vesey también estuvo estupendo. Pero las más estupendas son las palabras, así como estupendo es el modo en que traban amistad unas con otras, y a menudo se enlazan de tal suerte que ni siquiera las noticias necrológicas las separan.

A los dos días de la publicación del ataque, el secretario de redacción se detuvo ante el escritorio de Vesey, donde el cronista escribía la historia de un hombre que se había quebrado una pierna al caer en una carbonera. Ames no había logrado hallar en el hecho un motivo de crimen.

—El viajero le aumentó el salario a 20 dólares por semana —dijo Scott.

—Muy bien —dijo Vesey— Algo es algo. Dígame... Mr. Scott, ¿qué expresión le gusta más: «Estamos en condiciones de afirmar sin temor a equivocarnos» o «En general, puede aseverarse con certeza»?

El Código Calloway está incluido en **El libro de cabecera del espía,** de Graham y Hugh Greene (Editorial Sur, 1973).

Cartas cacuménicas

por Rosa Rodrigálvarez

En la epístola (carta central) faltan trozos de texto que se pueden completar con ayuda de los naipes (cartas periféricas). Fíjese en el ejemplo resuelto: el primer trozo se ha completado con las letras CARLAECOL que son las de CARACOL (dibujo del naipe de aquí al aldo, a la derecha) en ese orden natural, y además, entre ellas, la L y la E que son dos letras de la palabra TREBOLES, pues se trata del 2 de tréboles. De la misma forma hay que actuar con los demás trozos: averiguar cuál es su naipe correspondiente (los naipes no siguen necesariamente el mismo orden que los trozos); poner todas las letras del nombre de su dibujo (y en su orden natural), y además tantas letras del palo (OROS, COPAS, ESPADAS, BASTOS, PICAS, CORAZONES, DIAMANTES, TREBOLES, no obligatoriamente en su orden) incluidas entre las del nombre, como indica el número del naipe (el As es 1, y el Comodín, 0).

Querido Felipe:

Te escribo estas breves líneas el día antes de nuestra boda porque no dejo de pensar en que mañana van a to CAR LA ECOL ógica, bucólica, etc., marcha nupcial, en exclusiva para nosotros. Y no sé si llorar o chillar. Imagínate qué escena sería en la que a rando o chillando la protagonista.

Mi madre, por su parte, se ha encargado de describírmelo todo con detalle: Un itos ángeles que canta y re dos los mortales, se prepara para recibir a la novia que lle tuosamente vestida. Ella hace su aparición con enorme lentitud, como si la existiera.

Allí están también toda una gama de féminas que revolotean como moscas alrededor de un pastel. E nen detrás de la novia. Encantador, ¿verdad?

Bien, pero siga lorándonos con la historia. Después de enumerarme todos mis deberes de esposa, he calculado que necesitaré más de veinticuatro horas al día: yo sa nta, aunque puede que me sobren de cua , con algo de maña.

Y así, colorín colorado, termina la bella y romántica historia de Pe no a su vida matrimonial.

¡Ah!, si quieres localizarme algún día, me encontrarás en alguna c olitaria de ésas que ya no quedan. Y dale las gracias a mi madre.

Tuya,

Pepi

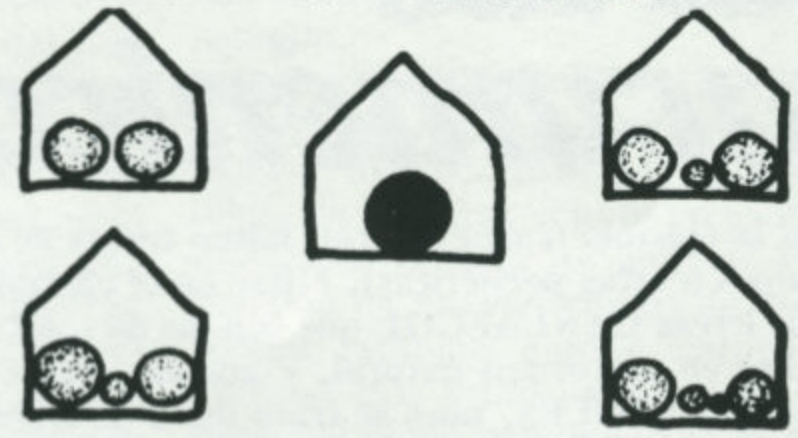
VERA HISTORIA DE UN TAL EDUARDO

Por: SANTIAGO

EDUARDO VIVÍA FELIZ EN SU PEQUEÑA CASITA...

PERO, VIVÍA SOLO...

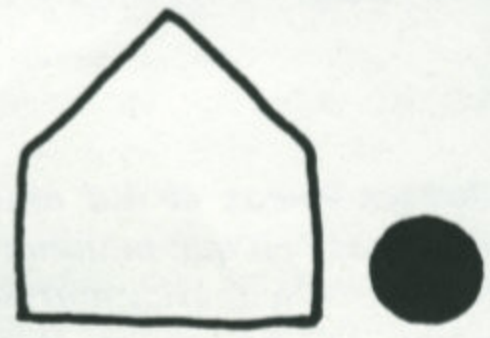
Y ESTO ERA MÁS NOTABLE CUANDO VEÍA CÓMO VIVÍAN LOS DEMÁS...



Y ANTE SITUACIONES ASÍ, SE ALTERABA.

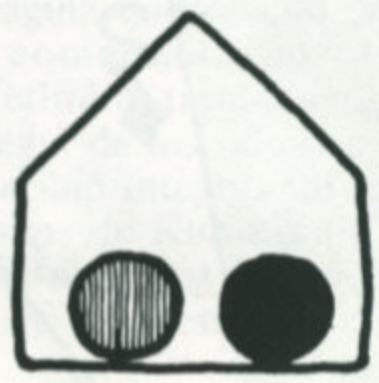
COSA A LA QUE ERA PROPENSO.

ENTONCES, SALÍA A BUSCAR COMPAÑERA...



...Y VOLVÍA CON LA PAREJA DE SU VIDA,

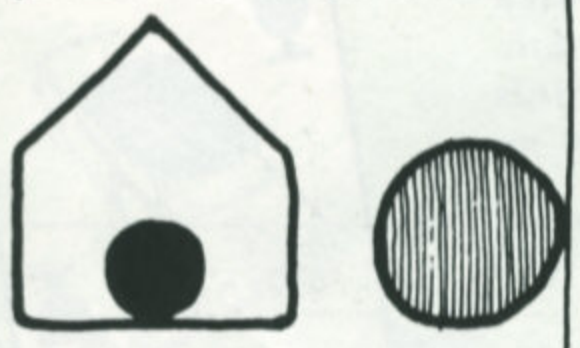
A LA QUE INVITABA A SU CASA DE SOLTERO SOLITARIO.



PERO A VECES SUCEDÍA QUE ELLA SE ENCONTRABA TAN A GUSTO...

...QUE AL POCO TIEMPO LO OCUPABA TODO.

Y ERA UN PROBLEMA HACERLE ENTENDER QUE UNO NECESITA AIRE



ENTONCES, EDUARDO INSISTÍA.

Y TODO ERA ESPERANZA.

PERO PASADO EL TIEMPO, POR DISTINTAS RAZONES,

LA COSA NO ANDABA...

...Y VUELTA A COMENZAR...

QUIZÁ LE TOCABA UNA DOMINADORA ...

O TAL VEZ UNA MATERNAL...

O UNA MUY DISTANTE...

O MUY LARGA...

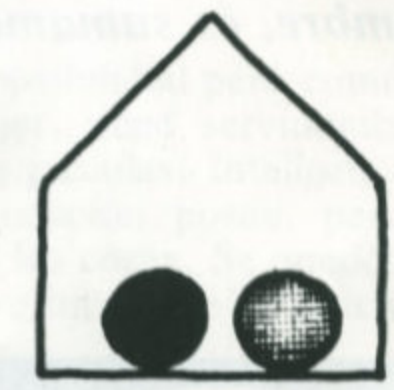
O UNA QUE SE ALTERABA MÁS QUE ÉL...

O BIEN OTRA QUE SE APARECÍA CON TODA LA PARENTELA...

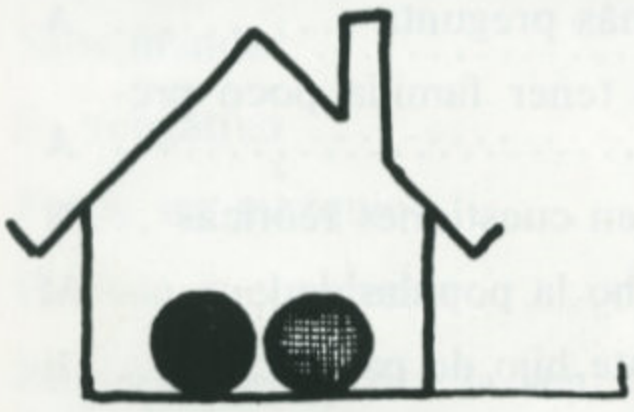
ENTONCES, DECIDIÓ NO BUSCAR MÁS.

PERO SUCEDIÓ QUE ALGUIEN VINO A BUSCARLO A ÉL,

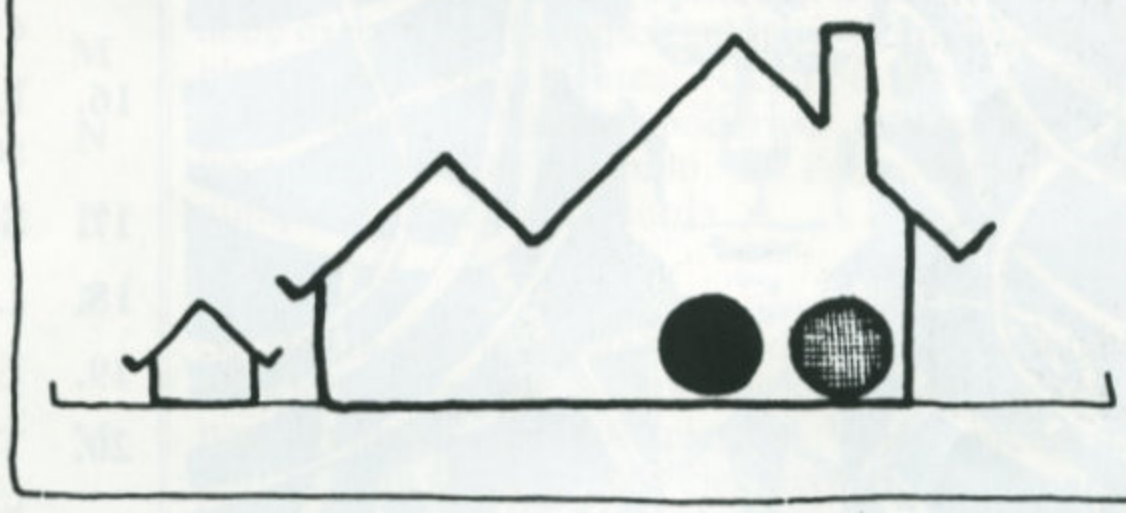
Y NO SÓLO NO PIDIÓ PERMISO...



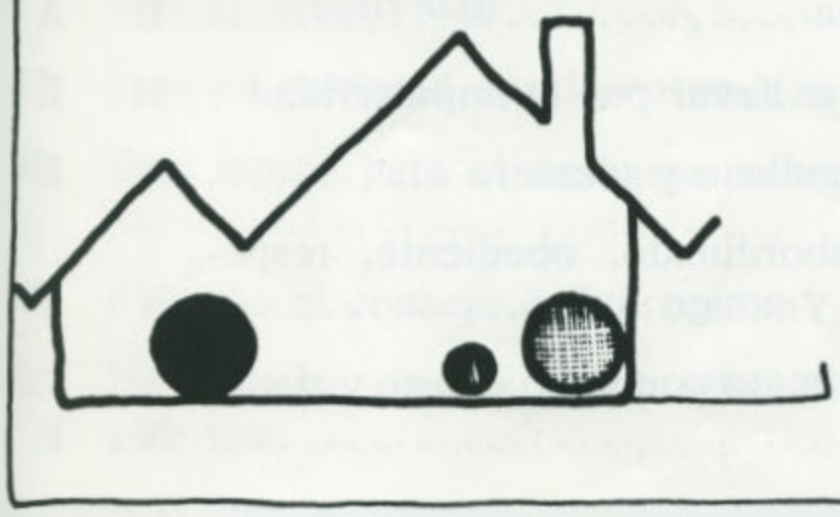
SINO QUE COMENZÓ A HACER CAMBIOS,



REFORMAS,



Y COSAS AÚN MÁS IMPORTANTES



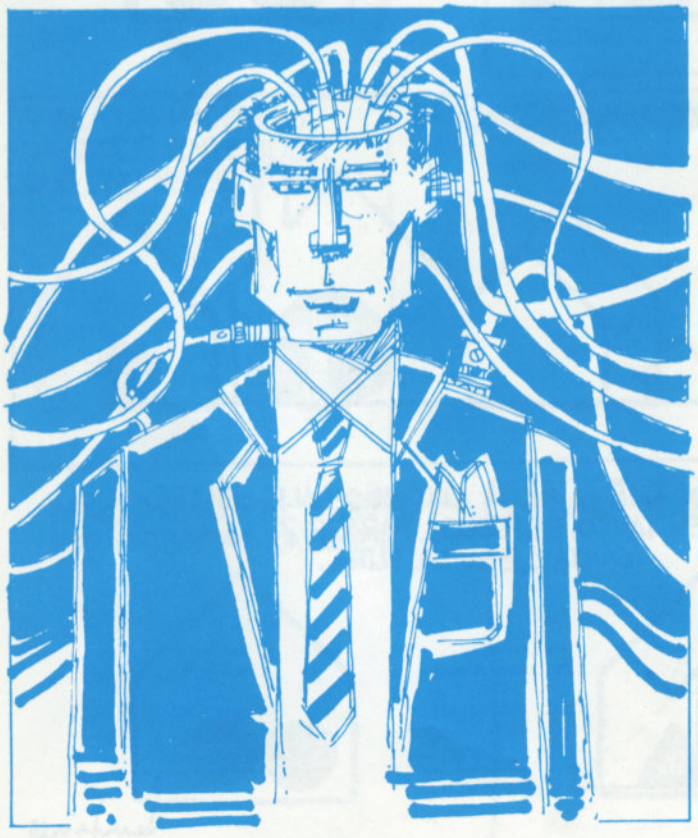
Y SEPAN QUE SI AHORA EDUARDO SALE, MUY DE TANTO EN TANTO, ES SÓLO... PARA IR A CANTARLE A LA LUNA.

Santiago

Test psicológico

por Luis Martínez Villa

El Ejecutivo, en honor a la verdad, es una persona como todas las demás, que siente, plantea y actúa con aciertos y con error, pero con bastante decisión y oportunidad. Si se equivoca o se arruina no hace drama. Si fracasa no se pone triste, sino que reacciona. Es joven de carácter y espíritu, va creando riqueza por donde pasa, está seguro de sí mismo, no necesita del halago, rinde por encima de lo normal, se le califica de muchas maneras, se anticipa a los hechos, tiene simpatía, sabe conquistar, triunfa habitualmente, acepta que los demás no se lo perdonen fácilmente, trabaja sin darle importancia, se siente feliz, usa de la gentileza y el altruismo, todo lo concilia, parece que tiene una varita mágica para abatir dificultades; cuenta con amistades importantes, y sea mujer u hombre, es sumamente formidable.



		Mucho	Poco
1.	Acentúa la voz y se escucha cuando habla	A	C
2.	Lo que esencialmente le interesa es ganar mucho dinero	A	N
3.	Quiere adquirir un puesto de mando a toda costa	A	U
4.	Sabe responder a una cuestión con una sonrisa en vez de soltar una perorata	C	E
5.	Su matrimonio marcha muy bien	C	A
6.	Está sosegado sexualmente	C	A
7.	Llega a tiempo a todas las cosas	C	N
8.	Tiene complejos físicos	A	U
9.	Afirma tener buena suerte	C	M
10.	Le parece que eso de perfumarse es ridículo	A	M
11.	Le va mucho ir al gimnasio	A	U
12.	Critica a todo el mundo	A	N
13.	Da consejos a los demás y suele ponerse como ejemplo	A	C
14.	Presume de enamorar al otro sexo	M	U
15.	En una conferencia, reunión o clase es el que más pregunta	A	M
16.	Le fastidia tener familia poco presentable	A	M
17.	Se enrolla en cuestiones teóricas	N	C
18.	Le va mucho la popularidad	M	U
19.	Es influyente hijo de papá	E	U
20.	Todo lo basa en preparación concienzuda y directa	C	E
21.	Tiene muchos escrúpulos de conciencia	U	A
22.	Se deja llevar por la impulsividad	M	E
23.	Es orgulloso y altanero	A	E
24.	Es subordinado, obediente, respetuoso y amigo fiel	N	A
25.	Se aclimata con poco dinero y pocas cosas	N	E

		Mucho	Poco
26.	Se rodea de gente de valía	C	M
27.	Rinde tanto o más que el primero de sus colaboradores	C	A
28.	Vence la abulia y la pereza espontáneamente	C	E
29.	Tira el dinero	E	A
30.	Se deja enloquecer por el negocio que maneja	M	C
31.	Tiene buen carácter en casa	C	A
32.	Bebe poco alcohol	E	C
33.	Es muy ordenado	M	N
34.	Sabe captar cerebros que parcial u ocasionalmente le releven	C	M
35.	Sabe organizar	M	N
36.	Viaja para observar y aprender	M	E
37.	Eleva a empleados por encima de su categoría personal	M	C
38.	Rota al personal	U	E
39.	Es optimista y tiene fe en sí mismo y en el porvenir	C	N
40.	Inspira confianza	U	A
41.	Sabe mandar	C	M
42.	Es vengativo	A	N
43.	Puede ser mezquino	A	U
44.	Gana lo que necesita	C	E
45.	Busca a toda costa la rentabilidad individual	C	M
46.	Propicia conferencias y congresos profesionales para recoger sugerencias de creatividad	C	N
47.	Está en contacto con la naturaleza	A	U
48.	Deja hueco para el descanso semanal	M	C
49.	Escucha el consejo del otro sexo	C	E
50.	Ha tomado con simpatía y atención este test	C	A

C: Personalidad solicitada en la vida moderna porque tiene ideas propias, habilidad especial, iniciativas importantes, es audaz, inspira confianza, subordina personas y dificultades, contagia de su entusiasmo, sabe ganar dinero, está organizado, y conquista sin proponérselo especialmente al otro sexo.

A: Su ambición de ejecutivo está por encima de lo razonable, ya que las condiciones personales que acredita no responden totalmente a las exigencias que el puesto requiere. Usted no opina así, pero es muy humano presumir y lo entendemos. Por favor, no eche la culpa a la mala suerte o a que su esposa no le ha ayudado o no le ha dejado triunfar. Sea gallardo.

U: De ilusión también se vive y usted es campeón en ingenuidad. Siempre está esperando el milagro y la sorpresa. Por eso juega a la lotería y las quinielas, esperando le sonría la fortuna. A lo mejor sucede, se lo deseamos vivamente. Pero bien sabe que no va para ejecutivo. Y bueno es reconocerlo.

M: Un carácter de gran posibilidad pero como todo gran hombre y toda gran mujer, tiene servidumbres que le sujetan y le juegan malas pasadas. Inteligencia sobresaliente más fuerza de ejecución posee, pero le sobra orgullo y por ahí van mal las cosas. Se quedó a mitad de camino. Pero siempre vive bien, que es mucho.

E: Si fuera cierto todo lo que cuenta sería maravilloso. Pero usted lo pasa bien porque causa impresión, envidia y admiración en los demás, que es lo bueno. Si todo es fantasía, si sólo le quedan unos duros en el bolsillo, si debe ese vestuario tan elegante, y el gran coche le sacó a plazos, hay cosas peores. A cambio ofrece singular imagen y nota de hombre poderoso y ejecutivo. Tampoco hace mal a nadie con ello. Es como llamar a la suerte, aunque ésta sea muy sorda.

N: Habrá que aplaudir su modestia y gran sencillez. Sí, coincidimos en que acepta sus limitaciones y que no vale para ministro. ¿Y qué piensa? Valen pocos para ello, porque una cosa es ser ejecutivo de palabra y otra de hecho. Pero, en su caso, al ser realmente feliz demuestra una capacidad que no está al alcance de todas las manos y todos los rostros. Si añadimos que es formidable amigo, ¿quiere más?

Nota: Las dos letras con mayoría de respuestas perfilan su capacidad personal y ejecutiva.

Mus

Enigma cuasi criminológico

por Rafael Castleman

Sigue Ewaldo Cacho elucidando los crímenes, robos y otros problemas policíacos enrevesados que la policía, más lenta, tarda en resolver, aunque el caso de este mes es totalmente particular.

Como ya dijimos en nuestro número anterior, Ewaldo Cacho, periodista amarillo y colaborador de la revista truculenta «Sucesos» se confirma como argentino casi militante. Bebe mate y manzanilla —infusión—, además de bicarbonato. Su úlcera así se lo exige.

Los miércoles se cerraba la edición de «Sucesos» a las diez o las once,y, como venía siendo tradicional —son pequeñas pulsiones sedentarias que embadurnan de burguesía a las profesiones más aventureras—, en casa de Ewaldo Cacho se formaba un mus. El sagaz reportero tenía siempre preparado un piscolabis frío, subido del autoservicio de Bravo Murillo, y hervía mate para todos. El lo sorbía en su pequeño recipiente gaucho; los demás lo tomaban en tazón: para el carpetano, los usos ajenos tienen el límite de la comodidad.

A Ewaldo le parecía una blasfemia. Mate en tazón. Paco, además, mojaba en él los canapés de sobrasada.

Paco, Herminio, Pánfilo. Fotógrafo, maquetista y reportero, respectivamente. Tipos legales. Colegas fetén. Pero entre ellos había un cleptómano. Lamentable. Por las manos de aquellos redactores pasaban a diario hechos inverosímiles protagonizados por esquizoides, paranoicos y perturbas de toda laya. Especie anómala, marginal, feroz. Y, sin embargo, si alguna vez ellos, buena gente pacífica y legítima, se sinceraran no ya a calzón sino a pellejo quitado, comprobarían cómo bajo la capa de ética palpitaba la correspondiente pequeña dosis de miseria.

Algunas veces en la redacción de «Sucesos» había faltado un paquete de rubio, un mechero, un libro, un paquete de pastillas para la tos. Nadie le concedió nunca demasiada importancia hasta que Ewaldo supo que entre los compañeros había un cleptómano, reduciéndose los sospechosos a tres, Paco, Herminio y Pánfilo. Los de la basca del mus. Una tarde en que Ewaldo les había enseñado sus pequeñas reliquias, y cuando los tres se hubieron ido, echó a faltar de su estuche de laca la Gran Cruz Colorada de la Revolución, que, tal y como le asegurara a Ewaldo el chamarilero, había colgado de la guerrera del coronel Héctor Aquiles Barrutia cuando se amotinó en Salinas Grandes, Argentina, no se conocía con precisión contra qué o quién. Lo indiscutible es que lo habían fusilado con la condecoración, hacia 1842. Ewaldo le tenía cariño a aquel vestigio raído y herrumbroso de una guerra muerta antes de declararse.

Examinadas las huellas dactilares del estuche, muy nítidas, observó que la laca, limpiada concienzudamente cada semana por la asistenta, ostentaba las huellas de ésta, las suyas propias y las de alguno más. Las del intruso: Paco, Herminio o Pánfilo. Todos habían tocado la Gran Cruz Colorada. Pero el estuche siempre estuvo en manos de Ewaldo. Para mayor certidumbre, las huellas furtivas se repetían en el interior de la tapa y las de la sirvienta no.

El cleptómano había aprovechado la algarabía de la cena o del palique posterior a la partida para apropiarse de la gloria de seda y plata del coronel Héctor Aquiles Barrutia, fusilado en Salinas Grandes, a quien Ewaldo consideraba un poco su antepasado.

No dijo nada a ninguno, al día siguiente. Pensaba averiguar por sí mismo, sin denuncias, sin sordidez.

Aquella noche Ewaldo dijo mientras colocaba sobre la mesa el platillo de tantos:

—Si hay algo más pecaminoso que tomar mate en tazón ello es jugar al mus con ocho reyes. Hoy jugaremos con cuatro. Y los treses, treses son. Cuatro pitos, también, y los doses no valen.

No hubo protestas. Era un experimento. Poner el listón más alto, buscar nuevos obstáculos. Les molaba.

Sentado de espaldas al ventanal, Ewaldo tenía de pareja a Paco. A su derecha, Pánfilo, y a su izquierda, Herminio, que formaban el otro equipo. —Mus visto—, denunció Herminio.

Paco, ansioso por coger los naipes que Ewaldo repartía —¿o fue éste al lanzar las cartas con demasiado ímpetu?— había enseñado el tres de oros.

—Doy yo otra vez —advirtió el anfitrión—. Y si se corta, la mano queda tal cual. O sea, Pánfilo.

Gruñidos de asentimiento. Era el fuero endógeno de los miércoles.

Hechos los descartes, Pánfilo pidió cuatro; Paco se quedó servido; Herminio las tiró todas, también; y Ewaldo, descartado asimismo de los cuatro naipes —un siete, un caballo, un dos, un cinco, memorizó— miró los nuevos: tenía duples de reyes-pitos. A su derecha Pánfilo daba ya la voz.

—Mus.

Tal y como se aguardaba, Paco, que se había quedado servido, lo cortó:

—Hablando.

—Hala —dijo suavemente Pánfilo.

—Sólo envido tres —insinuó Paco.

Y Pánfilo, sin dudarlo:

—Quiero tres. A chica, paso.

—Hale.

—Hale.

Y Ewaldo sentenció, captando la seña de dupleș que Paco le lanzaba en exquisito alzamiento de cejas:

—Se fue. A ver, pares.

las huellas del culpable estaban en la baraja, pero ¿cuál era su jugada?

—Sí —declaró Pánfilo.
—Llevo —parpadeó Paco.
—Yo no tengo —dijo Herminio.
—Hermosos —presumió Ewaldo.

Maldijo para sus adentros. Los dedos de Paco, obseso del orden por culpa del laboratorio fotográfico, habían recogido instintivamente los descartes desperdigados de Herminio. Los colocaba en perfecto rectángulo, atrayéndolos con la punta del índice.

—Passo a pares —decía Pánfilo, sibilino.

Y Ewaldo le gritó a Paco:

—¡Tú hasta aquí!

Pero Paco, ya quedó dicho, pecaba de compulsivo. Masculló, acercando el hocico hacia Pánfilo:

—Veinte a tus pares.

Y Pánfilo, con pachorra:

—Quiero veinte.

Ewaldo sonrió interiormente. El desconcierto de los cuatro reyes empezaba a dar sus frutos.

—A ver, juego —exigía ya Herminio—. Y aquella urgencia tampoco le pasó inadvertida a Ewaldo.

—Juego, tengo —no había demasiado entusiasmo en la voz de Pánfilo.

—Y yo.

—Y yo.

—Yo, no —suspiró Ewaldo; y aconsejó, celérico—: Ojo con éste (por Herminio).

—¿Le has visto seña?

—No.

—¡Entonces!

—Passo —maulló Pánfilo.

Con gesto senatorial, Paco alcanzó el platillo de tantos y lo movió.

—El tarro.

—¡No metas órdago emparedado entre dos! —se desesperó Ewaldo.

—Tú achántala —replicó Paco—, que aquí la mano va ciega.

Herminio vacilaba. Según su inveterada costumbre, escudriñaba las cartas por la esquina izquierda, abriéndolas despacio en abanico, como el caballero del Mississipi.

—¿Qué llevas? —le preguntó a Pánfilo.

—Treinta y cuatro.

El viejo reloj de pared crujió cinco veces.

—¡Bah! —se rindió Herminio—. Y tiró sus naipes, que, para mayor exasperación de Ewaldo, fueron automáticamente recogidos por la yema del índice de Paco, que los ordenó y agregó al montoncito de descartes. Maníaco. Con la otra mano, simultáneo como un robot, había cogido un garbanzo:

—Una de porque no. A ver, Pánfilo, grande y pares.

—Grande y pares míos. Duples de reyes-sietes —los mostró el aludido.

—Momento —refutó Paco, apretando sus cartas contra el jersey—, que los míos son de reyes-sotas.

—No puedes tener duples de reyes-sotas —dijo Ewaldo con fastidio—, porque yo los tengo de reyes-pitos, y en la baraja no hay seis reyes, Paco. Estamos jugando a cuatro.

—¡Cagüen...!

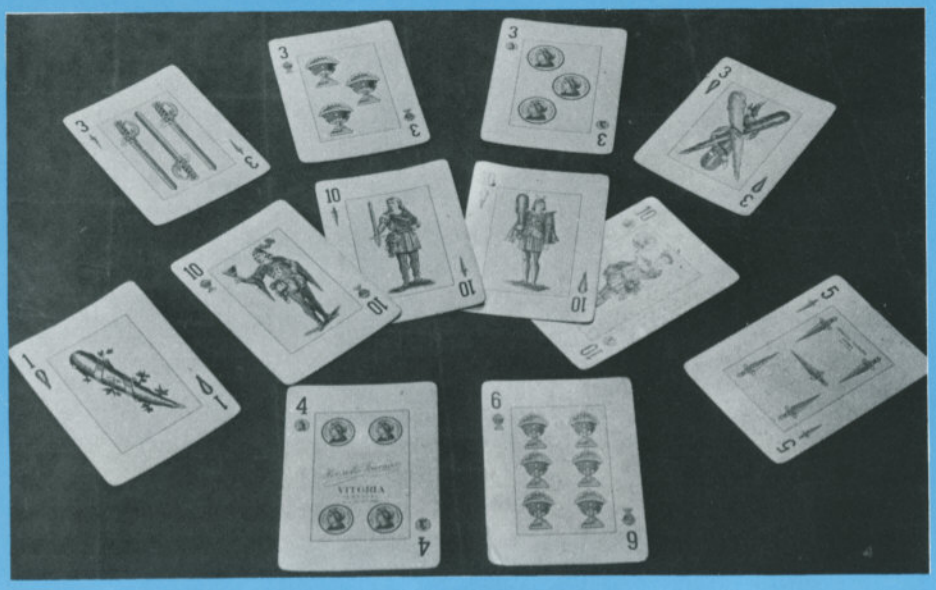
Herminio murmuró un «déjame ver» y cogió las cartas de Paco. Se burló:

—Creías tener cuarenta al juego y no tienes ni juego, tío.

Ewaldo se apresuraba ya a recoger la baraja, cuidando de separar los naipes utilizados y los que quedaron en el mazo.

—Cambiemos de cartas —dijo—, que éstas hay que barajarlas con cuchillo. Y si querés, Paco, jugamos a ocho reyes, tomamos el mate con leche y comemos bananas con paleta de pescado.

Hasta el amanecer no terminó Ewaldo de analizar las cartas que habían servido para la jugada, descartes



incluidos, en su pequeño laboratorio. Como encargado de repartir, sus propias huellas aparecían en todas —una impronta del dedo gordo, muy marcada, en el dorso de cada naipe: siempre repartía a lo tahúr, con una sola mano—. Proyectó las huellas del cleptómano halladas en el estuche de la condecoración sobre la minipantalla y fue comparando con las que habían quedado en los veinte naipes resultantes de eliminar los manipulados por él: un siete, un caballo, un dos, un cinco, dos reyes, dos ases.

Curioso. La huella del cleptómano se encontraba en una serie de cartas tal y como sigue: cuatro treses, cuatro sotas, un cuatro, un as, un seis y un cinco.

Pero no aparecía en solitario: otra huella distinta había quedado impresa también en los naipes citados.

El resto fue cosa de repetir mentalmente las jugadas. Y de pensar. Estando ya alto el sol se preparó una manzanilla bien cargada y se dirigió a pie a la redacción de «Sucesos». Allí todo sucedió como en un telefilme. Se acercó a uno de sus tres compañeros de mus, que trabajaba distraído, le tocó en el hombro y le dijo con voz lunfarda:

—Me devolvés mi medalla, querés.

Horas más tarde, Ewaldo y su cleptómano conversaban, sentados a una mesa del Comercial. El primero llevaba la voz cantante. Su discurso está unas páginas más lejos, en las de soluciones. Pero ustedes mismos sabrán deducir quién robó la medalla del coronel, qué jugada llevaba y cómo pudo descubrirle Ewaldo. Pueden usar una baraja, pero ello equivale, medítenlo, a echar mano del diccionario en los dameros.

DIVERTIMENTO ALTALENA

Una colección de libros para entretenimiento de mentes lúcidas, curiosas y deductivas por algunos de los mejores colaboradores de CACUMEN

Salvo indicación distinta, todos los libros anunciados tienen el precio de 250 pesetas

E. Vannier y P. Chauveau Cómo jugar y divertirse con la calculadora de bolsillo
E. Vannier Nuevas formas de jugar y divertirse con la calculadora de bolsillo
J y L. Poniachik Cómo jugar y divertirse con su inteligencia
J. Poniachik Cómo jugar y divertirse con sus amigos (de noche)
D. Samoilovich Cómo jugar y divertirse con escritores famosos
Cómo jugar y divertirse con Freud y el sicoanálisis
H. de la Mata Cómo jugar y divertirse en casa, sin televisión
Cómo jugar y divertirse a solas
M. Merlino Cómo jugar y divertirse con fósforos
Cómo jugar y divertirse con periódicos
Cómo jugar y divertirse con palabras
J. Tornini Cómo jugar y divertirse con los niños en casa
Grafein Teoría y práctica de un taller de escritura 350
N. Nieto Cómo jugar y divertirse con su ingenio
S. Kovadloff Cómo jugar y divertirse dibujando
M. Tobelem Nuevas formas de jugar y divertirse con naipes
P. van der Liebe Cómo jugar y divertirse con su esposa
G. Prihoda Cómo jugar y divertirse con la parapsicología
D. Aguilar Cómo jugar y divertirse con las matemáticas
S. Artal + M. T. Alvarado Cómo jugar y divertirse con los niños, llueva, truene o brille el sol
R. Mahieu Cómo aprender a escribir (prosa, poesía, teatro) jugando
S. Kovadloff Laberintos. Juego, arte y liberación 350
A. Perris Cómo preparar y animar una fiesta infantil

CUBO DE RUBIK
Explicaciones y soluciones para principiantes y expertos

A. Warusfel Cómo jugar y divertirse con el cubo mágico de Rubik 400
D. Singmaster Notas sobre el cubo de Rubik 400
J. Trajber El cubo de Rubik para principiantes y conocedores 400
E. Gómez El cubo de Rubik al alcance de todos 400

TEST CULTURA
500 preguntas-1500 respuestas posibles para evaluar conocimientos generales. Util para concursos y exámenes

A. Funes ¿Qué sabe de Historia?
A. Funes ¿Qué sabe de Literatura?
A. Mahieu ¿Qué sabe de Cine?
M. Day ¿Qué sabe de Deportes?
Yamai Serrano ¿Qué sabe de Música?
Martínez Díaz ¿Qué sabe de Ajedrez?

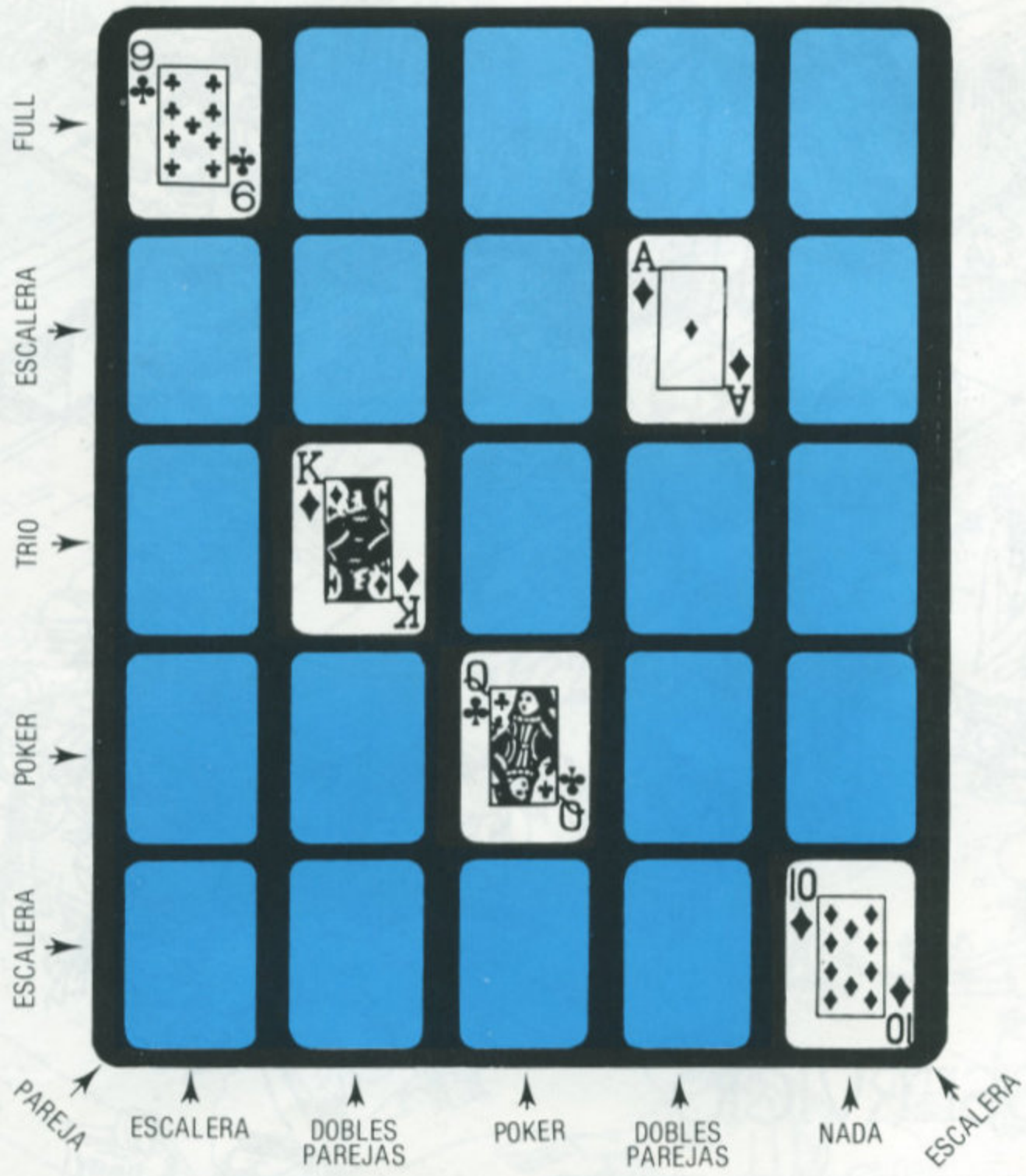
PIDA ESTOS LIBROS EN LIBRERIAS O DIRECTAMENTE

ALTALENA **Cochabamba 2 Madrid 16 Tel. (91) 457 47 11 - 457 47 25**

Mesa de póker

por Martín Gala

¡Qué mesa de póker increíble, señor! Tendrá usted además de escaleras, fulls y pókers simultáneos, su cartera con la misma cantidad de dinero que antes de empezar. ¿Ve por qué es increíble?



En nuestra mesa hay un cuadro formado por veinticinco cartas, de las cuales sólo unas pocas están boca arriba. Con esa ayuda, y los datos que figuran alrededor del cuadro, podrá deducir los valores de las otras cartas.

Reglas

De un mazo de 28 cartas de póker (con 8, 9, 10, J, Q, K y As) seleccionamos veinticinco para formar el cuadro de 5 por 5 que muestra el diagrama. Quedaron formadas doce manos de cinco cartas cada una (cinco horizontales, cinco verticales y dos diagonales). Junto a cada mano va la combinación que contiene, entre las siguientes posibles:

Pareja: Dos cartas de igual valor y las demás distintas.

Dobles parejas: Dos parejas y la restante distinta.

Trío: Tres cartas de igual valor y las demás distintas.

Full: Un trío y una pareja.

Color: Cinco cartas de igual palo.

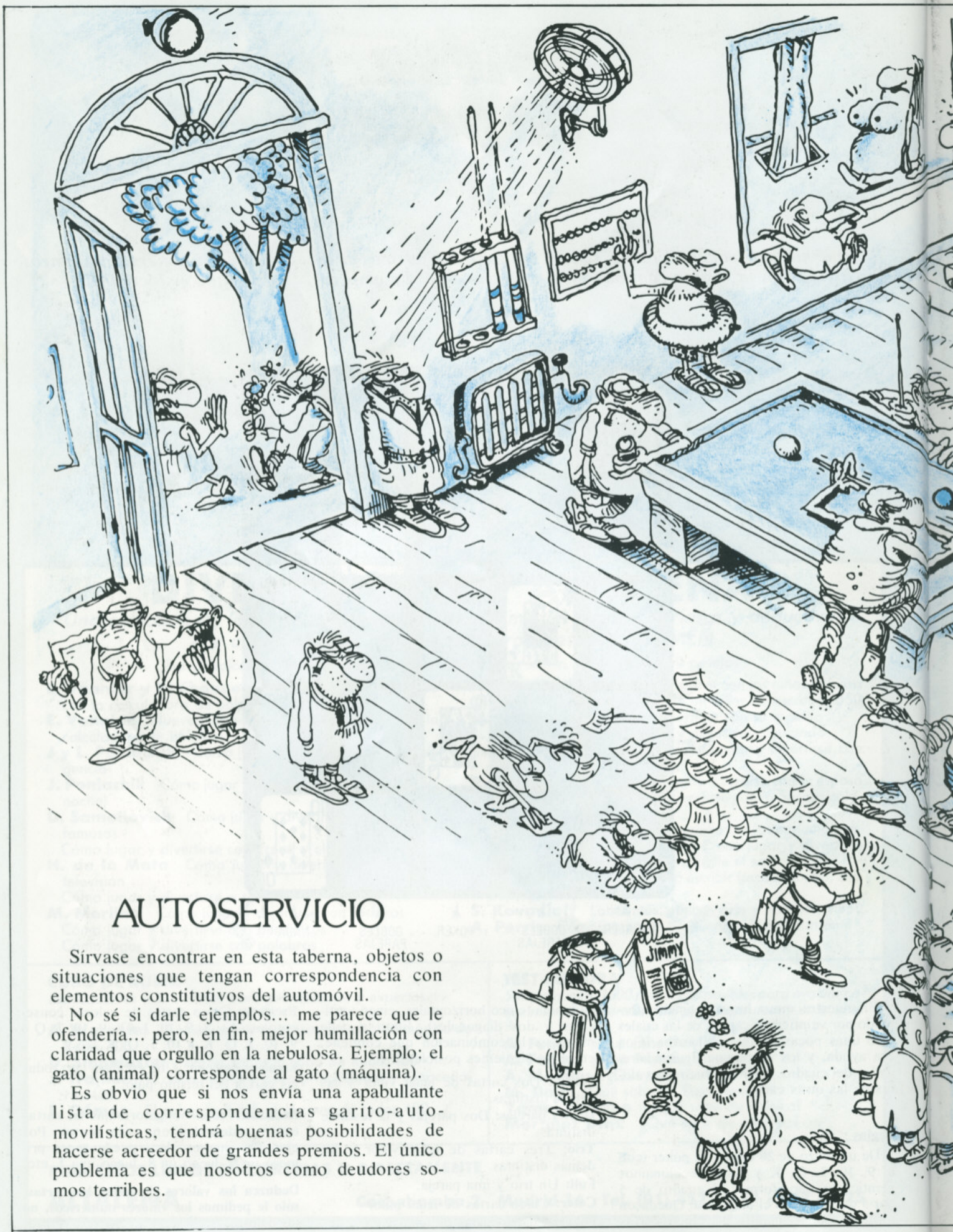
Póker: Cuatro cartas de igual valor.

Escalera: Cinco cartas de valores consecutivos: As, 8, 9, 10, J • 8, 9, 10, J, Q • 9, 10, J, Q, K • 10, J, Q, K, As.

Escalera de color: Una escalera con todas las cartas del mismo palo.

Atención: No es obligatorio que las cartas estén ordenadas en cada mano. Por ejemplo, una escalera puede tener primero un 9, luego un 8, luego una J, etc.

Deduzca los valores de todas las cartas; sólo le pedimos los valores numéricos, no los palos.

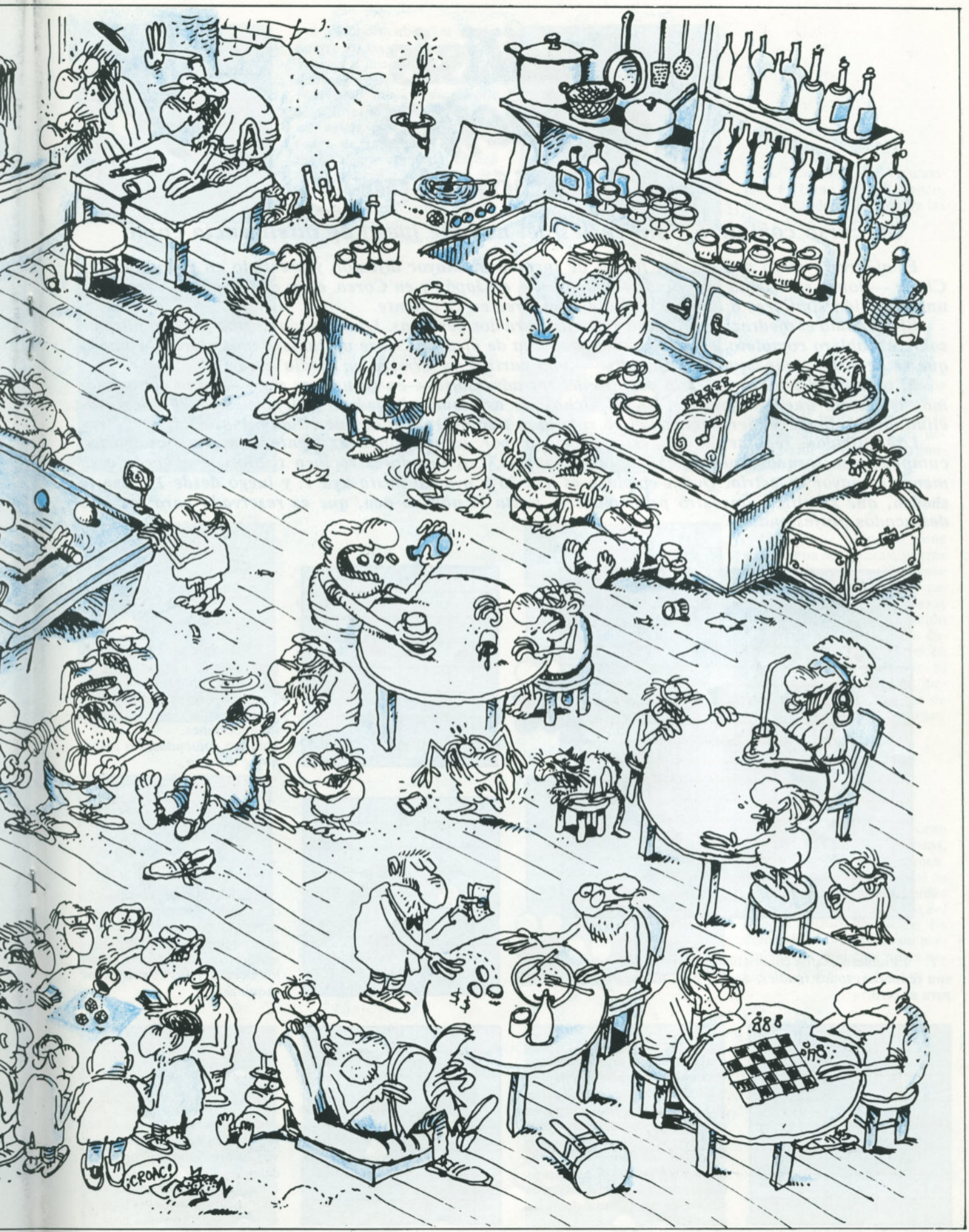


AUTOSERVICIO

Sírvase encontrar en esta taberna, objetos o situaciones que tengan correspondencia con elementos constitutivos del automóvil.

No sé si darle ejemplos... me parece que le ofendería... pero, en fin, mejor humillación con claridad que orgullo en la nebulosa. Ejemplo: el gato (animal) corresponde al gato (máquina).

Es obvio que si nos envía una apabullante lista de correspondencias garito-automovilísticas, tendrá buenas posibilidades de hacerse acreedor de grandes premios. El único problema es que nosotros como deudores somos terribles.


CROAC!

Análisis de juegos

Iniciación al go

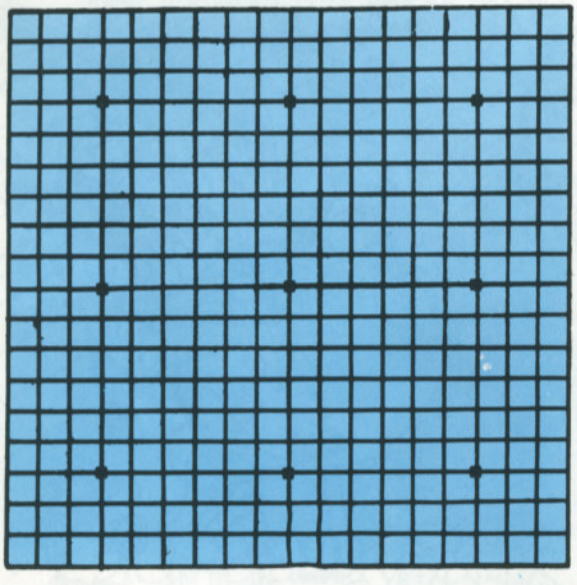
Un curso completo y sin cortes del notable juego de inteligencia chino

El ajedrez y el go son los dos juegos de ingenio de mayor difusión y prestigio en el mundo. En China —donde se originó hace unos 4.000 años—, en Japón y en Corea, el go disfruta de un respeto y una devoción similares a los que disfruta el ajedrez en Occidente.

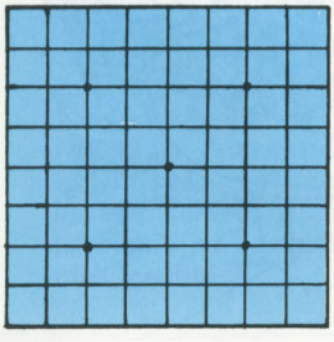
El go, como el ajedrez, es un juego sin azar, para dos personas. La duración de una partida normal, sobre el tablero completo, es de poco más que una de ajedrez. Sobre un tablero más chico —como el que se aconseja usar aquí para iniciarse— una partida se termina en media hora.

El objetivo del juego no es la derrota del rey adversario —en go no hay reyes—, sino conquistar más territorio que el oponente. Se ha dicho que así como el ajedrez refleja el tipo de guerra de eliminación de piezas jerárquicas, el go simula el tipo de guerra de guerrillas oriental.

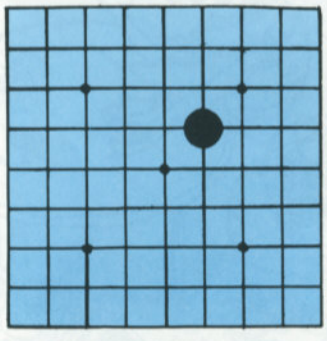
La actividad regular de go es organizada por asociaciones existentes en muchos países, cumpliéndose torneos nacionales e internacionales. Los jugadores reciben títulos de acuerdo a su menor o mayor maestría. Quien empieza es* kyu *25 y avanza hasta* kyu *1, y luego desde 1.*er *dan (o* shodan, *que significa «maestro principiante») hasta el noveno* dan, *que es reservado para los más destacados profesionales.



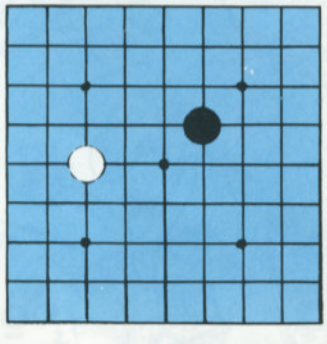
1. El tablero es una cuadrícula de 19 × 19 líneas. Las piezas son redondas, *todas iguales,* negras para un jugador y blancas para el otro.



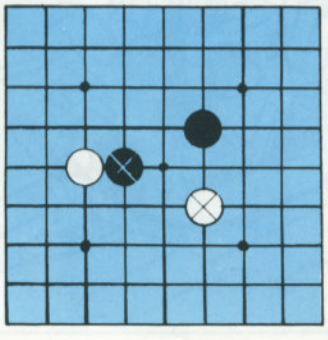
2. Para aprender el juego y entrenarse se usan tableros más chicos; como éste, de 9 × 9 líneas, que usted puede dibujarse. Aquí bastará con tener unas 30 piezas de cada color (pueden ser fichas comunes o botones). *Al comienzo el tablero está vacío.* (Los puntos que aparecen destacados sólo sirven como puntos de referencia.)



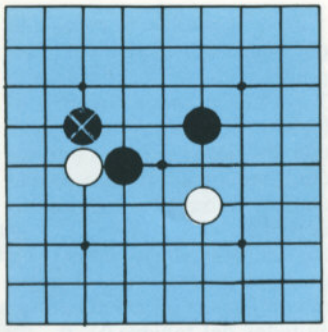
3. Empieza el negro, y pone una de sus piezas sobre cualquier punto (intersección). Las piezas no se ponen dentro de las casillas sino sobre las intersecciones.
Una vez colocadas, las piezas no se mueven.



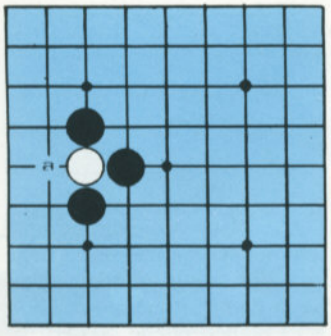
4. Responde el blanco, ocupando otra intersección vacía, la que quiera. Se permite ocupar cualquier intersección vacía, inclusive las de los bordes y las cuatro de las esquinas.



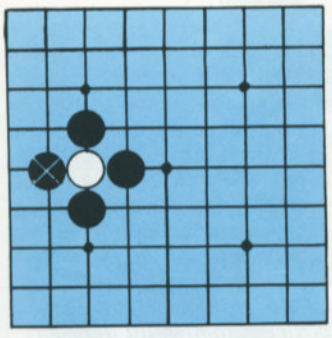
5. El partido sigue, colocando alternativamente el negro y el blanco una pieza por vez sobre intersecciones vacías.
Para identificar, en el dibujo, las dos últimas piezas jugadas se las señaló con una cruz.



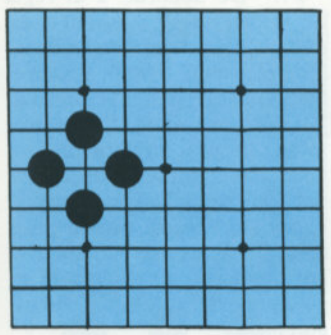
6. Importa observar lo que ocurre en las 4 intersecciones vecinas a una pieza *(la vecindad vale en sentido horizontal y vertical, no en diagonal).* Las intersecciones vecinas que están vacías son las *libertades* de la pieza. Tanto la pieza negra como la blanca que aparecen a la derecha tienen 4 libertades cada una. Las otras dos negras tienen 3 libertades cada una. Y la otra blanca tiene 2 libertades.



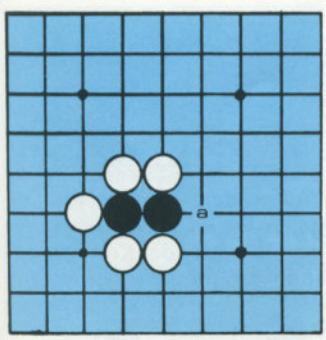
7. En esta posición la pieza blanca tiene una sola libertad, la intersección *a*. Se dice que está en *atari,* porque si pierde esa libertad muere (es capturada).
Si fuera el turno del blanco, juega en *a* y se salva.



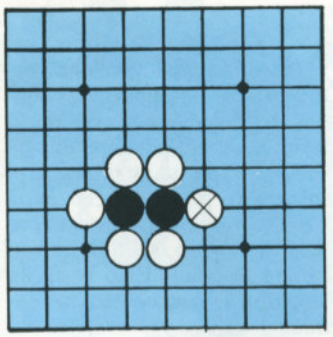
8. Si, en cambio, es el turno del negro, juega su pieza y captura la pieza blanca que se quedó sin libertades.
Obsérvese que para capturar una pieza en el borde del tablero sólo hace falta quitarle 3 libertades; y sólo 2 libertades si está en una esquina.



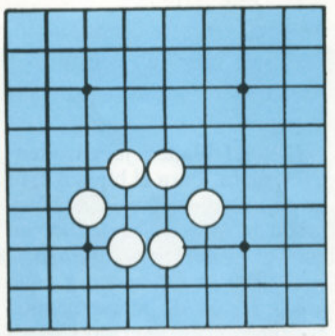
9. Resultado: la pieza blanca muerta, se retira del tablero. El jugador negro la guarda para sí. En el cómputo final, cada pieza muerta vale un punto en contra del bando de su color.



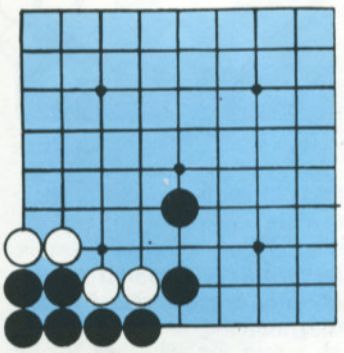
10. Dos o más piezas del mismo color que son vecinas, forman una cadena. *Una cadena vive o muere toda entera.* Aquí las negras estan en *atari.* Si tienen el turno, juegan en *a* y forman una cadena de tres piezas, la que tiene 3 libertades. Se salvan.



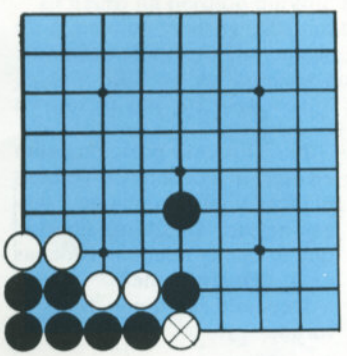
11. Captura: Si, en cambio, el turno es del blanco, éste, jugando en X, captura las dos piezas negras.



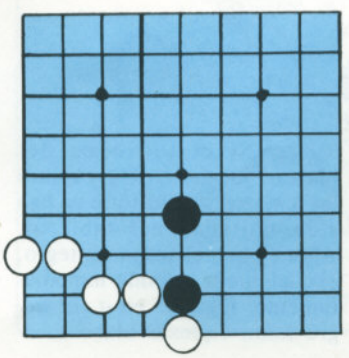
12. Resultado: El blanco toma la dos piezas negras y se las guarda hasta el final de la partida. Estas dos piezas negras serán entonces dos puntos en contra del negro.



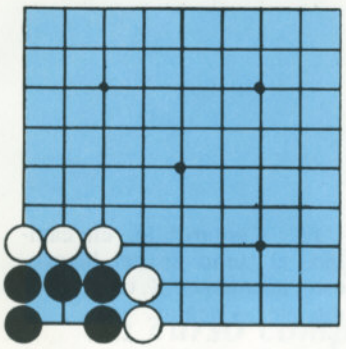
13. Atari. El negro tiene una cadena de 6 piezas, y otras dos piezas sueltas. Obsérvese que para conformar una cadena, la conexión entre piezas sólo cuenta si es en dirección horizontal o vertical. Esa cadena negra de 6 piezas está en peligro inminente de morir. Si es el turno de las negras, juegan conectándose con una de sus piezas sueltas y se salvan.



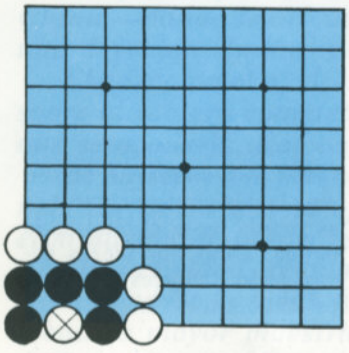
14. Captura: Si, en cambio, es el turno de blancas, juegan con la piza X y comen. Nótase la situación especial de «rodear» piezas en los bordes y las esquinas: *hacia fuera del tablero no hay libertades.* Es como si el borde fuera un precipicio desde el cual no es necesario rodear.



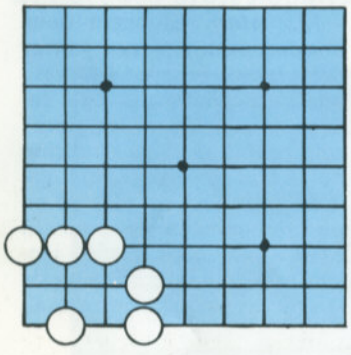
15. Resultado: El blanco toma 6 piezas negras.



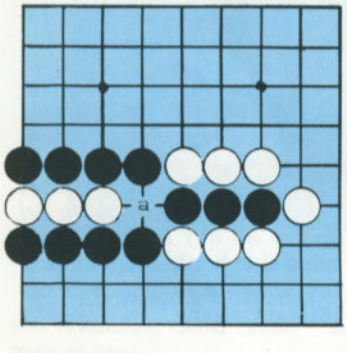
16. Atari: El negro ha perdido todas sus libertades menos la última, que está en el interior de la cadena. Todavía está vivo; pero aun teniendo el turno no puede hacer nada para salvarse. Si jugara adentro, él mismo se quitaría su última libertad. Esto sería un suicidio, lo cual *no está permitido*.



17. El blanco juega adentro y mata. Para el blanco ésto no es suicidio, porque está quitando la última libertad de un grupo adversario en *atari*. Esto sí se puede hacer, y es la única forma de matar grupos con libertades interiores.

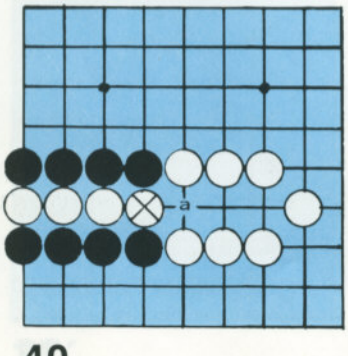


18. Resultado: El blanco torna y se guarda las 5 piezas negras.

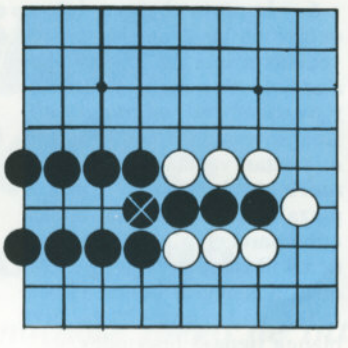


19. En esta posición están en *atari* una cadena de 3 piezas blancas y una cadena de 3 piezas negras. La última libertad que le queda a ambas cadenas es *a*. ¿Quién come?

Depende de quién tiene el turno.

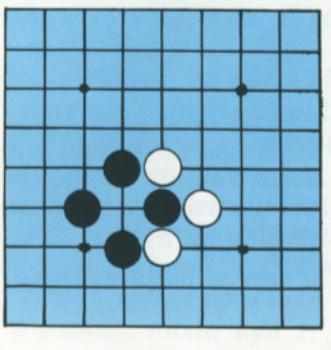


20. Si el turno es del blanco, juega en X y captura las 3 piezas negras (que ya han sido quitadas del tablero). Ahora tiene el turno el negro, el cual puede retomar inmediatamente, jugando en *a*. El negro toma 4 piezas blancas.



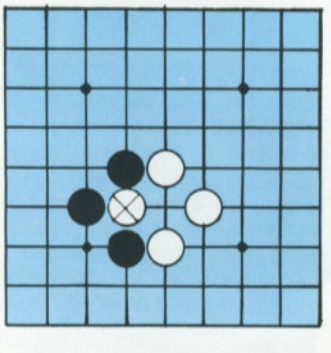
21. Si el turno hubiera sido del negro (en la fig. 19), éste podría jugar en X, capturando 3 piezas blancas. Ahora el blanco no puede retomar, porque las piezas negras están todas conectadas, formando una cadena única con muchas libertades.

No es obligatorio comer un grupo en *atari*. Pero si el grupo es comido sus piezas deben ser quitadas del tablero.

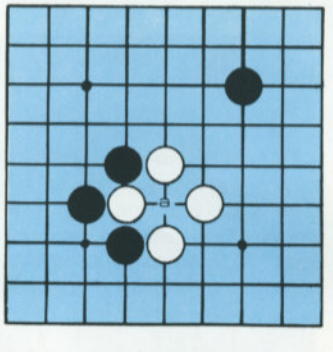


22. Esta posición es aparentemente similar. Pero tiene una diferencia fundamental. Se la llama situación de ***Ko***.

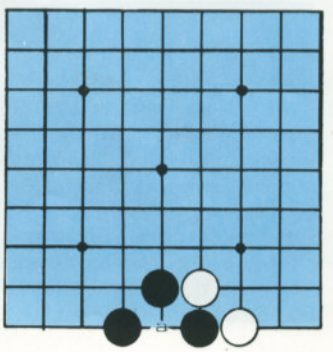
El blanco puede comer.



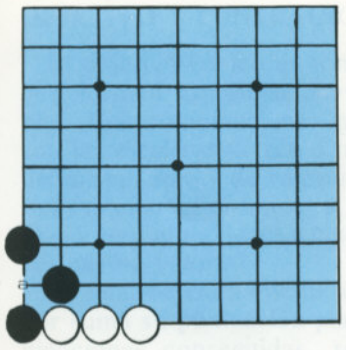
23. El blanco ha comido con X. Pero ahora el negro, a diferencia de lo que ocurría en 20, no puede retomar en la jugada siguiente, porque si lo hiciera reproduciría exactamente la posición anterior (fig. 22). A continuación el blanco podría retomar, y así eternamente. Para evitarlo, *la regla de Ko prohíbe reproducir una posición inmediata anterior.*



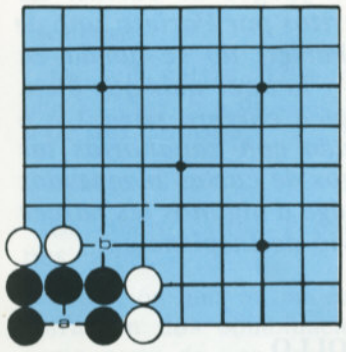
24. De acuerdo a la regla de ***Ko***, el negro debe jugar en otra parte del tablero (en este ejemplo, jugó arriba). Ahora el blanco puede llenar el hueco *a*, y la situación de ***Ko*** se termina. Pero si tuviera una jugada más urgente en otra parte del tablero, y dejara *a* vacía, ahora sí el negro podría jugar en *a*. En este caso el blanco no pdría retomar en la jugada siguiente, sino en la subsiguiente.



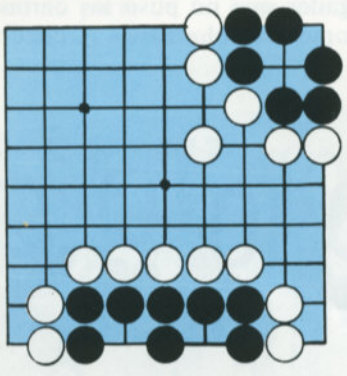
25. El ***Ko*** se da también en los bordes. El blanco puede comer una pieza negra, jugando en *a*. El negro no puede, por la regla de ***Ko***, retomar inmediatamente, sino que debe dejar pasar al menos una jugada.



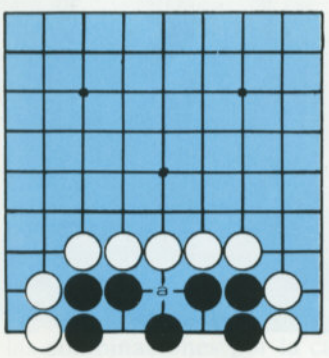
26. Ko en el rincón. El blanco puede comer la pieza del rincón. El *Ko* le impide al negro volver a jugar en el rincón en la jugada inmediata. Si el blanco no llena el rincón, y juega en otra parte, el negro puede, entonces sí, comer otra vez. Y el *Ko* continuará, hasta que uno de los jugadores llene el lugar vacío, conectando sus piezas.



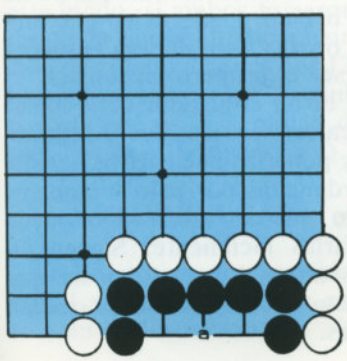
27. Esta posición es similar a la de la fig. 16. Pero aquí el blanco no puede jugar en *a*, porque el negro no está en *atari* (tiene más de una libertad: *a* y *b*). Para el blanco, jugar en *a* sería suicidio y no está permitido. Primero el blanco debe jugar en *b*. Ahora sí deja al negro en *atari*, y el blanco puede luego jugar en *a*, matando a toda la cadena negra.



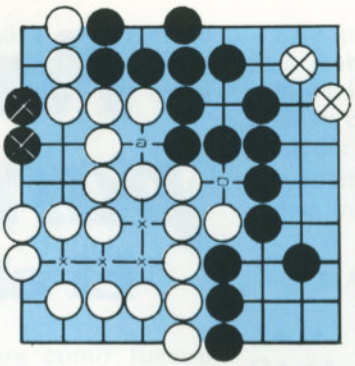
28. Por la razón mencionada, el blanco no puede jugar en el interior de las cadenas negras, que tienen 2 libertades cada una. Si el negro no quiere, nunca podrá ser puesto en *atari*. Los grupos negros son: *inmortales*. Esta situación es fundamental en Go, porque permite construir fortalezas inexpugnables, mediante esas dos libertades que se llaman *ojos*.



29. Para el negro es de vida o muerte jugar en *a*. Si tiene el turno, juega allí y consolida la posición de *dos ojos*. Pero si el blanco juega allí, pone en *atari* a los dos grupos de tres piezas, y los verdaderos ojos no se han formado. El blanco puede comer. Los aparentes ojos son *falsos*.

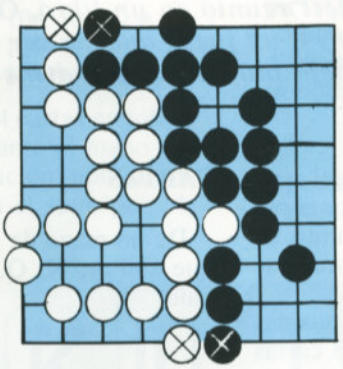


30. En este caso el punto *a* es vital para el negro. Si él lo ocupa construye un grupo *inmortal*, con dos ojos. Si lo ocupa el blanco, el negro no podrá formar dos ojos, y la cadena negra está condenada a muerte. Si el blanco la quiere comer, le basta con poner luego una pieza más en el interior: deja al negro en *atari*, y después come.



31. Final: El partido termina cuando ambos jugadores acuerdan que todo el tablero ya ha sido tomado y *no quedan más territorios por conquistar*. Los puntos vacíos marcados con X estuvieron ocupados por piezas negras que fueron comidas. ¿Es lícito jugar dentro de los territorios enemigos? Sí, no hay ninguna regla que lo prohíba. En el caso de este ejemplo esas *invasiones* resultarían infructuosas y ninguno de los jugadores desea intentarlas.

Si dentro de los territorios conquistados hubieran quedado piezas enemigas irremisiblemente perdidas, como las dos blancas y las dos negras marcadas con X, estas piezas se retiran sin más, al terminar el partido (no se pueden retirar *durante* el partido, a menos que sean efectivamente comidas). Estas piezas *muertas* se computan juntamente con las comidas durante el partido. Los puntos vacíos *neutrales*, como *a* y *b* deben ser cubiertos con piezas. El ocupar esos puntos no da ninguna ventaja; pero es necesario ocuparlos para hacer el cómputo con mayor claridad.



32. Para que el partido esté totalmente terminado es necesario que los territorios estén perfectamente delimitados. Si las piezas blancas y negras marcadas con X, no hubieran sido jugadas, en esa zona los territorios no tendrían frontera. Esa sería todavía un área de disputa.

Para hacer el cómputo final se cuentan las *intersecciones vacías* rodeadas por piezas de un mismo color. El negro tiene un territorio de 25 puntos y el blanco uno de 16.

El negro ha perdido durante el partido 4 piezas (que son, para él, puntos en contra). Los puntos netos del negro son 25-4=21. El blanco tiene 16. Ha ganado el negro. Obsérvese que ganó el jugador que no ha comido piezas. *Son más importantes los territorios que las capturas.*

Potaje para dos

El abstrac

David Parlett, *el inventor del* **abstrac,** *es uno de los grandes expertos en juegos de cartas. La editorial de habla inglesa* **Pequin** *editó hace poco dos tomos enciclopédicos escritos por Parlett: uno de juegos de cartas para dos o más jugadores y el otro de solitarios. Pero Parlett no se queda en conocedor puro, sino que se mete a inventar juegos —de naipes y de tablero— y lo hace más que bien. Su* **Hare and Tortoise** *(La liebre y la tortuga) es una divertidísima y estratégica carrera para 2 a 6 jugadores, que avanzan sobre un tablero no tirando los dados, sino pagando con zanahorias las casillas que mueven. Parlett reunió en un libro,* **Original Card Games,** *14 juegos de cartas inventados por él. Ahí está el notable* **99,** *un juego que sin ser tan complicado como el bridge a algunos les parece mejor. Y el* **abstrac,** *que deja muy pero muy atrás al* **nim,** *el juego que le sirvió de inspiración.*

En la versión más sencilla del nim, dos jugadores van tomando por turno 1, 2 ó 3 fósforos de un conjunto de ellos y gana el que termina llevándose el último.

En el **abstrac** los dos jugadores también van tomando 1, 2 ó 3 cartas de una serie. Pero el objetivo es más sofisticado: porque no se trata de llevarse la última carta, sino de ir tomando cartas que formen combinaciones.

Hemos podido comprobar que con el **abstrac** se entusiasman, tanto los cartófilos como los aficionados a los juegos de estrategia. Pruébelo, que vale la pena. Una partida no lleva más de cinco minutos.

CARTAS

De un mazo de póker se toman 24, que son A, K, Q, J, 10 y 9 de cada palo.

PUESTA INICIAL

Un jugador —el dador— baraja y, después de que el otro corte, extiende las 24 cartas boca arriba en una hilera que queda entre ambos jugadores. Las cartas van montadas unas sobre otras, pero dejando bien visible lo que son; tal como aparece en la ilustración. La punta con la carta totalmente descubierta es la «punta abierta» de la hilera.

DESARROLLO

El jugador que no puso las cartas sobre la mesa es el «mano» y puede ya empezar a tomar cartas de la punta abierta, o bien puede dejar que empiece el otro (y éste deberá entonces aceptar ser el primero en tomar).

En su turno el jugador debe tomar 1, 2 ó 3 cartas seguidas desde la punta abierta y ponerlas boca arriba delante de si, ordenadas por palo y número, de modo que su adversario pueda identificarlas fácilmente. Siguen jugando así alternativamente, y sin «pasar», hasta que las 24 cartas quedan repartidas.

OBJETIVO Y PUNTUACION

El objetivo básico es tomar cartas que formen combinaciones **puntuables.** Las combinaciones puntuables son las **escaleras** —tres o más cartas del mismo palo y de valores consecutivos (siendo el orden A, K, Q, J, 10, 9)— y **conjuntos** —tres o cuatro cartas del mismo valor.

Al final de cada vuelta, cada jugador suma su **puntuación** por las combinaciones conseguidas, según esta tabla.

Escaleras:

De seis cartas, 12 puntos • de cinco cartas, 6 • de cuatro cartas, 4 • de tres cartas, 3.

Conjuntos:

De cuatro cartas, 8 puntos • de tres cartas, 2.

(Atención: una misma carta puede entrar en dos combinaciones, una como parte de una escalera y otra como parte de un conjunto.)

Para completar su puntuación cada jugador multiplica la puntuación de las combinaciones por la cantidad de cartas que tomó su adversario. (De este modo, si ambos tomaron 12 cartas, cada uno multiplicará su puntuación de combinaciones por 12; pero si un jugador tomó 13, sólo multiplicará por 11, que es la cantidad de cartas tomadas por el adversario.)

UNA PARTIDA JUGADA

Va de ejemplo una partida de **abstrac.** La puesta inicial fue como aparece en la ilustración.

Las cartas tomadas por el mano pueden ordenarse así, donde se ven fácilmente las combinaciones y su puntuación.

picas:	A K — J — 9	0
corazones:	A — Q J — 9	0
diamantes:	— — Q J — 9	0
tréboles:	A — — J 10 —	0
	2 0 0 8 0 2	

Ahora indicamos cómo fueron siendo tomadas sucesivamente las cartas, por el «mano» y por el dador.

MANO	DADOR
A♠ J♦ 10♣	K♥
Q♦ A♣ J♣	10♦
K♣	A♦
J♠ 9♦ Q♥	10♠ 10♥ Q♣
9♠ J♥ 9♥	K♣
A♥	K♦ 9♣ Q♠

El mano tomó 14 cartas en total y el dador 10; por lo tanto el mano multiplicará su puntuación por 10, y el dador multiplicará el suyo por 14.

Por combinaciones, 12 puntos, que multiplicado por 10 da una puntuación total de 120 puntos.

Y con las cartas del dador:

picas:	— — Q — 10 —	0
corazones:	— K — — 10 —	0
diamantes:	A K — — 10 —	0
tréboles:	— K Q — — 9	0
	0 2 0 0 2 0	

Por combinaciones, 4 puntos, que multiplicado por 14 da una puntuación total de 56 puntos.

Este fue un resultado bastante malo para ambos jugadores. Una puntuación de 120 es muy baja para el que gana (y es apenas aceptable para un perdedor).

Juguemos otra partida con la misma puesta inicial:

MANO	DADOR
A♠ J♦	10♣ K♥
Q♦ A♣	J♣ 10♦ K♠
A♦	J♠
9♦ Q♥	10♠ 10♥ Q♣
9♠	J♥ 9♥ K♣
A♥ K♦	9♣ Q♠

El mano consiguió entonces:

picas:	A — — — — 9	0
corazones:	A — Q — — —	0
diamantes:	A K Q J — 9	4
tréboles:	A — — — — —	0
	8 0 0 0 0 0	

Por combinaciones, 12 puntos, que multiplicado por 14 da un total de 168.

El dador tuvo:

picas:	— K Q J 10 —	4
corazones:	— K — J 10 9	3
diamantes:	— — — — 10 —	0
tréboles:	— K Q J 10 9	6
	0 2 0 2 8 0	

Por combinaciones, 25 puntos, que multiplicado por 10 da un total de 250.

Fue un partido con una puntuación inusualmente alta para ambos jugadores. ¿Qué es lo que decide el resultado: el azar de la puesta inicial de las cartas o la habilidad de los jugadores? La discusión está abierta.

Lexicón

Para cada una de las 12 palabras se presentan tres definiciones posibles, A, B, C. Una de ellas es correcta, las otras dos, no. Con la Tabla podrá calificar su examen y el de las personas que se animen a competir con usted, y según sea el resultado, condecórense, permanezcan como están, o golpéense en los ijares con la misma Tabla, simbólicamente.

1. VERSUTO

a) Astuto, taimado, malicioso.
b) En Chile, composición en verso hirsuto.
c) Versículo de origen hebreo.

2. CAYUMBO

a) Nombre que se da en Bayamo, Cuba, a una especie de junco que se cría en las ciénagas.
b) Pequeño tambor, de sonido seco, en la música de ciertas regiones de Colombia.
c) Acción de venirse abajo un Jumbo.

3. CHANCHARRAS-MANCHARRAS

a) Rodeo, subterfugio, pretexto para no hacer algo.
b) Invocación a la vulgaridad.
c- Acción de manchar a una chancha con aguarrás.

4. SALGA

a) Tela confeccionada con fibras de tallos, para la capellada de ciertos calzados regionales.
b) Antiguo tributo que pesaba en Aragón sobre el consumo de la sal.
c) ... que me compromete». Voz de antigua data, aún hoy utilizada en ciertas regiones.

5. TOMENTO

a) Estopa basta, que queda de lino o cáñamo al rastrillarlo.
b) Planta labiada, muy olorosa, llamada científicamente thymus vulgaris.
c) Tormento antes de Pérez Galdós.

6. ESCOPETERO

a) Coleóptero zoófago, de cuerpo rojizo y élitros azulados. Vive oculto debajo de las piedras.
b) Pedazo de zalla, evuelto y clavado en el extremo de un asta, para dar brea o alquitrán a los costados, costuras, etc. de un buque.
c) Pandero grande, de sonido ensordecedor.

7. ZAMARRA

a) Conjunto de elementos de corral.
b) Piel de carnero.
c) Acción de amarrar a un ceceoso.

8. ESCEPTRO

a) Cetro.
b) Sustancia que se extrae de las castañas de Indias, y que se obtiene por desdoblamiento del ácido escínico.
c) Excepto.

9. ESTANGURRIA

a) Cañoncito o vejiga en que recogen la orina los que padecen de estangurria.
b) Cualquiera de las estacas que sostienen los adrales del carro.
c) Angurria estándar.

10. RUTEL

a) Carta de navegación.
b) Hato pequeño de ganado cabrío o lanar.
c) Dícese del albergue transitorio situado en una carretera.

11. ECOLALIA

a) Perturbación del lenguaje que consiste en repetir el enfermo involuntariamente una palabra ya dicha por él u oída a otro.
b) Sistema ecológico utilizado en análisis evolutivos en el campo de la botánica.
c) Alga de profundidades medias.

12. ESQUIRAZA

a) Antigua embarcación de transporte aparejada con velas cuadras.
b) Pala pequeña, cortante y fuerte, que se emplea para la limpieza de las acequias.
c) Esquife de una raza.

10 a 14
Académico

8 ó 9
Doctorado

6 ó 7
Licenciado

4 ó 5
Aprobado

2 ó 3
Suspenso

0 ó 1
Expulsado

LOS HEREDEROS TAMBIEN MUEREN

Una historieta policial con enigma para resolver

Guión: J. y L. Poniachik
Dibujos: Alberto Dose

SI, ESTÚPIDA. ¿NO SABES ACASO QUE LOS DOS SOBRINOS TRABAJAN EN EL MISMO TREN? PUEDE OCURRIR UN ACCIDENTE, QUE EL TREN REVIENTE, QUÉ SÉ YO, Y ENTONCES TODO QUEDARÍA PARA NOSOTROS
TODO LO QUE TIENÉS QUE HACER ES VOLAR EL PUENTE
THE LONDON NEWS
MUEREN TODOS EN ATENTADO FERROVIARIO
¡TARADO! ERA EL RÁPIDO MANCHESTER-LONDRES EL QUE TENÍAS QUE VOLAR Y NO EL EXPRESO EDIMBURGO-LIVERPOOL. ¡ESTA VEZ FIJATE BIEN Y NO VUELVAS A METER LA PATA, ANIMAL!

Si Ud. fuera el juez, ¿a quién asignaría la fortuna: a la viuda del maquinista, a la del guarda, o al mayordomo?

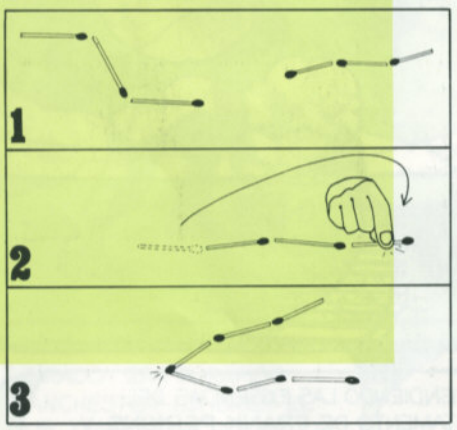
LOS LECTORES AL PODER

A nuestro modo de ver, los espectadores tienen también derecho a ser protagonistas. Y este es el espacio en el que los lectores de Cacumen pueden desplegar sus alas haciéndonos llegar comentarios, sugerencias y —muy especialmente— nuevas ideas.

Escríbannos (preferentemente a máquina, por una sola cara e indicando claramente nombre, edad y dirección) a Revista Cacumen, Sección Lectores al Poder, Esproncesa, 32. Madrid-3.

A quienes consigan ver publicada en estas páginas alguna colaboración, se les recompensará con cuatro libros de la colección Altalena.

ATACAN LAS CERILLAS



Esta es la primera vez que escribo a una revista y lo hago motivado por la alegría que me produjo descubrir vuestra publicación, que hace tiempo esperaba.

Mi propósito es hacerles llegar un juego muy entretenido que suelo practicar con mis amigos. Espero que les guste.

Juegan dos personas, cada una disponiendo de tres cerillas. Al comenzar, cada uno ubica sus cerillas en hilera, a cierta distancia de su oponente, como les muestro en el dibujo **1.**

A su turno, cada jugador toma la cerilla de atrás de su hilera y la pone delante, como en el dibujo **2.** Puede hacerlo apuntando en cualquier dirección.

Gana el jugador que consigue lo que se ve en el tercer dibujo: «pisarle la cola» a su oponente.

Ernesto Calasanz Arrobo

N. de la R.: **El juego es clásico, pero igualmente muy divertido; lo recomendamos a todos los lectores.**

CAPICUA A LA FRANCESA

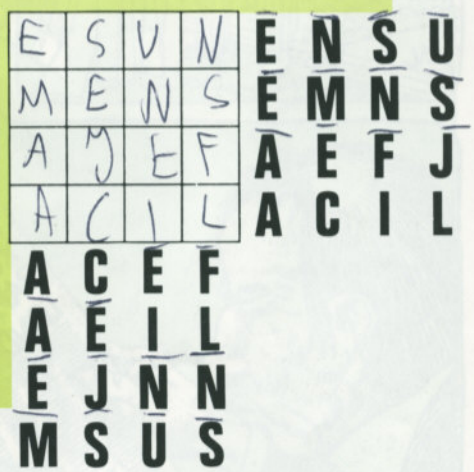
Lo que comentan en la sección **Luz lúdica** del número **1** acerca de un texto en francés que tiene 5.000 palabras y que puede ser leído, letra por letra, igualmente al derecho o al revés me resulta realmente asombroso. Yo conozco unos «capicúas» que el escritor **Julio Cortázar** le hace decir a su personaje Alina Reyes al comienzo de su cuento **Lejana.** En una noche de insomnio, Alina revisa sus palíndromos preferidos, que son: **Anás usó tu auto, Susana** y **Atale, demoníaco Caín, o me delata.** Estos tienen cinco y seis palabras... ¿Cómo puede haber uno de 5.000?

Pilar González Fuenterrabía

N. de la R.: **El texto a que hacíamos referencia es del escritor** *Georges Perec* **y figura en el libro** *Oulipo, la litterature potentielle,* **que trae, además, decenas de propuestas creativas.**

EL MENSAJE OCULTO

Les envío un pasatiempo sencillo, confiando que lo publiquen en su revista.



En el cuadro había anotado un mensaje, que podía leerse de izquierda a derecha y de arriba abajo, pero fue extraído letra a letra. En

cada línea horizontal y vertical les indico, en orden alfabético, las letras que allí estaban. El juego consiste en volver a ponerlas dentro del cuadro y así reconstruir el mensaje.

Cristóbal Alchourrón

N. de la R.: **El juego es de verdad sencillo y el mensaje es un mensaje fácil (ver las soluciones).**

SUMA DISFRAZADA

Para resolver esta suma hay que tener en cuenta lo siguiente: cada letra se debe sustituir por una cifra diferente; cuando una letra se repite, se repite también la cifra correspondiente. Está prohibido usar el cero y el uno. El resultado ha de ser una suma correcta.

```
  SI
+ SI
+ SI
+ SI
+ SI
-----
 ASI
```

Mis amigos no han podido resolverlo. ¿Y vosotros?

Fermín Pérez Arizmendi

N. de la R.: **La solución, en las últimas páginas...**

A SALTO DE CABALLO

Su revista plantea a los lectores un sinfín de desafíos. Creo que yo también voy a plantearles uno: en el cuadro he escondido una frase de **Gustave Flaubert.** Para descubrirla hay que partir del casillero señalado (en cuyo interior hay una **L**) y recorrer **todas las casillas del tablero** dando saltos como los del caballo de ajedrez. Es decir, que de la L inicial se puede pasar a una **O** o a una **A,** ambas en casillas a las que se puede llegar con sólo un movimiento de caballo. Y repito: no debe quedar una sola letra sin usar. Eso sí, cada letra se utiliza una vez y sólo una.

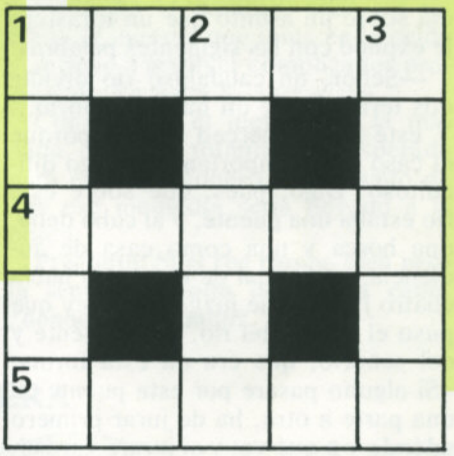
(L)	A	R	N	U	A	S	C
A	T	A	H	T	O	F	C
L	O	S	R	O	N	L	E
O	N	R	D	A	O	E	R
S	O	N	S	P	D	U	A
O	L	S	A	N	L	E	N
I	R	D	U	A	C	D	B
E	P	R	E	A	E	M	U

Angélica Maraviño

N. de la R.: **Con paciencia, y mejor en profunda soledad, se puede resolver.**

CRUCIGRAMA + ANAGRAMA

Adjunto un pequeño crucigrama que construí. En lugar de definir las palabras, les doy anagramas de las mismas. Por ejemplo, para hallar la palabra **1 horizontal** hay que reordenar las letras de VASO y agregar una I. Otro tanto sucede con el resto.



Horizontales	Verticales
1: VASO + I	**1:** RODA + A
4: TODA + A	**2:** AMAN + I
5: COSA + O	**3:** LOBO + O

Antonio Echagüe

N. de la R.: **Recibe nuestros LAUDOS + S.**

AUTOALUSION

En un examen había una pregunta que decía: «Escriba una pregunta acorde con este examen y contéstela.»

Una de las respuestas fue: «Escriba una pregunta acorde con este examen y contéstela. Escriba una pregunta acorde con este examen y contéstela.»

Antonio González Molina

Las paradojas son eternas

por Jaime Poniachik

Las paradojas resultan las más contundentes lecciones de modestia que le podemos sacudir a la inteligencia, al establishment de la razón.

Quien se sienta muy seguro de su sentido común puede aplicarse ya mismo la dosis paradójica que aquí le ofrecemos. Pero debemos advertirle a ese valiente que si busca en las páginas de soluciones nada, nada, nada encontrará esta vez.

LA PARADOJA DEL PUENTE

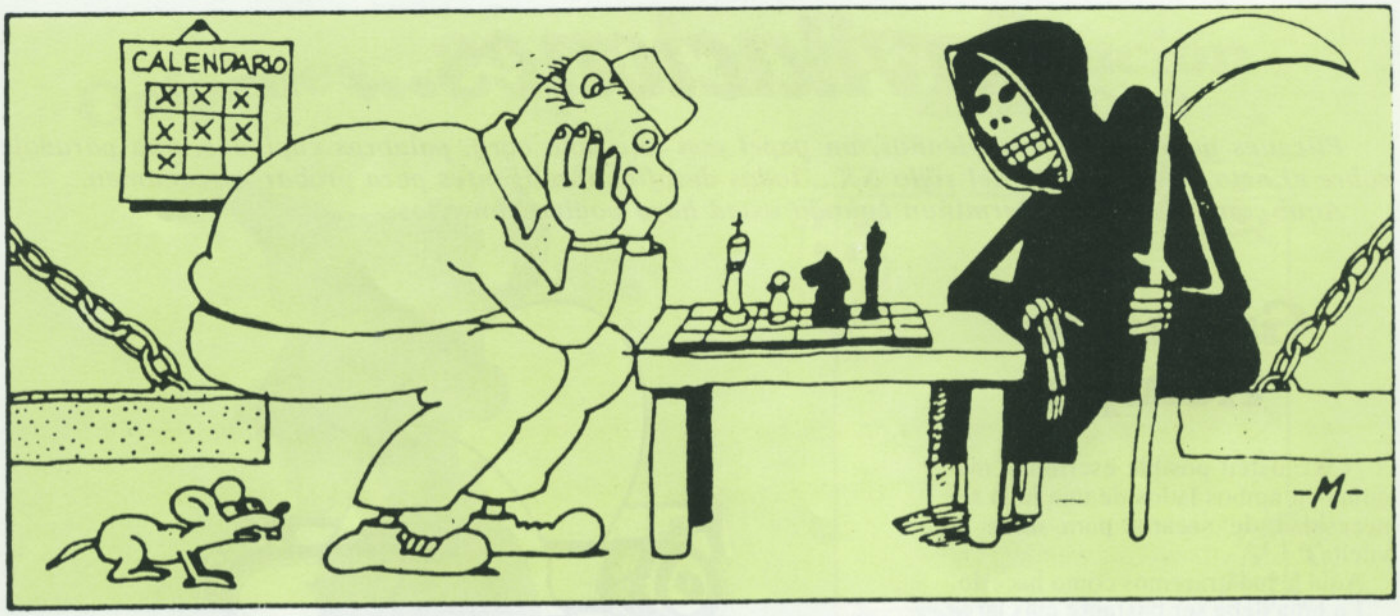
Siendo Sancho Panza gobernador de la ínsula Barataria, debió juzgar un día sobre un asunto que un forastero le explicó con las siguientes palabras:

—Señor, un caudaloso río dividía dos términos de un mismo señorío... Y esté vuesa merced atento, porque el caso es de importancia y algo dificultoso. Digo, pues, que sobre este río estaba una puente, y al cabo della, una horca y una como casa de audiencia, en la cual de ordinario había cuatro jueces que juzgaban la ley que puso el dueño del río, de la puente y del señorío, que era en esta forma: «Si alguno pasare por esta puente de una parte a otra, ha de jurar primero adónde y a qué va; y si jurare verdad, déjenle pasar; y si dijere mentira, muera, por ello, ahorcado en la horca que allí se muestra, sin remisión alguna». Sabida esta ley y la rigurosa condición della, pasaban muchos, y luego en lo que juraban se echaba de ver que decían verdad, y los jueces los dejaban pasar libremente.

Sucedió, pues, que tomando juramento a un hombre, juró y dijo que para el juramente que hacía, que iba a morir en aquella horca que allí estaba, y no a otra cosa.

Repararon los jueces en el juramento, y dijeron: «Si a este hombre le dejamos pasar libremente, mintió en su juramento, y, conforme a la ley debe morir; y si lo ahorcamos, él juró que iba a morir en aquella horca, y, habiendo jurado verdad, por la misma ley debe ser libre». Pídese a vuesa merced, señor gobernador, qué harán los jueces de tal hombre; que aún hasta agora están dudosos y suspensos.

Y habiendo tenido noticia del agudo y elevado entendimiento de vuesa merced, me enviaron a mí a que suplicase a vuesa merced de su parte diese su parecer en tan intrincado y dudoso caso.



LA PARADOJA DE LA SENTENCIA

Un hombre fue sentenciado a muerte un sábado.

—La ejecución tendrá lugar al mediodía —le anunció el juez al prisionero— en uno de los siete días de la próxima semana. Pero usted no sabrá el día justo hasta que se le informe en la mañana de ese mismo día.

El juez era un hombre de palabra.

El reo volvió a su celda apesadumbrado. Allí empezó a cavilar.

«¿Cuándo irán a ejecutarme? Seguramente no podrá ser el próximo sábado, que es el último día posible fijado por la sentencia, ya que yo lo sabría el viernes a la tarde. Muy bien, queda descartado el sábado. El último día posible que queda es el viernes ¿Podrán ejecutarme el viernes? No, porque de estar vivo, el jueves a la tarde yo ya lo sabría. Sí, y el juez fue claro: yo no debo saberlo hasta la mañana del día de la ejecución. Queda entonces descartado el viernes. El último día posible que va quedando es el jueves. ¿Podrán ejecutarme el jueves?»

Razonando de este modo, con una lógica implacable, el prisionero fue descartando día tras día.

«No podrán llevar a cabo la sentencia nunca. Ja, el juez no tenía calculado esto.»

Confiado el hombre, sacó un tablero de ajedrez que tenía en la celda y se puso a resolver complicados problemas. Ya nada lo apremiaba.

Conclusión: el jueves por la mañana, de forma totalmente inesperada para él, el prisionero fue avisado de que ese mediodía sería llevado a la horca.

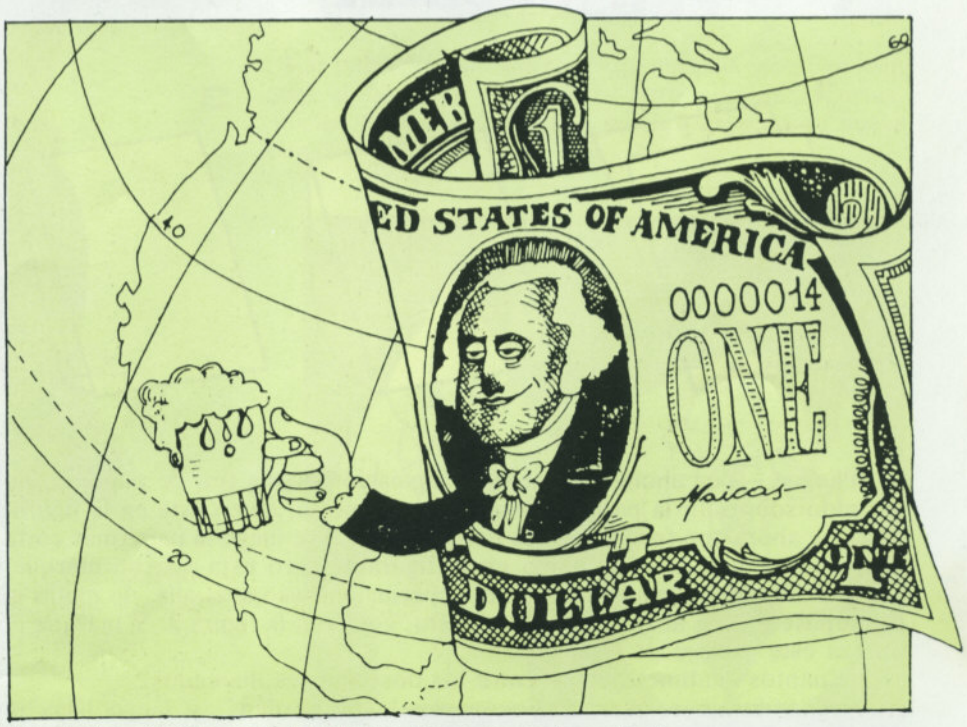
Pregunta: Si el reo razonó bien pero la sentencia pudo llevarse a cabo, ¿dónde está el fallo?

LA PARADOJA DE LA FRONTERA

En una cierta ciudad, asentada en la frontera entre México y los Estados Unidos, se daba una curiosa situación monetaria. En México un dólar norteamericano valía noventa centavos de dólar mexicano, mientras que en los Estados Unidos un dólar mexicano valía noventa centavos de dólar norteamericano.

Un día un hombre entró a una cantina mexicana y pidió una cerveza de diez centavos. Pagó con un dólar mexicano, recibiendo de cambio un dólar norteamericano, que allí valía noventa centavos.

Luego de tomar su cerveza, el hombre cruzó la frontera y entró en un **saloon** norteamericano. Allí pidió también una cerveza de diez centavos. La pagó con su dólar norteamericano y recibió un dólar mexicano de vuelta. Volvió a cruzar la frontera y repitió el proceso, tomando cerveza durante todo el día y quedándose al final tan rico como al principio, con un dólar.



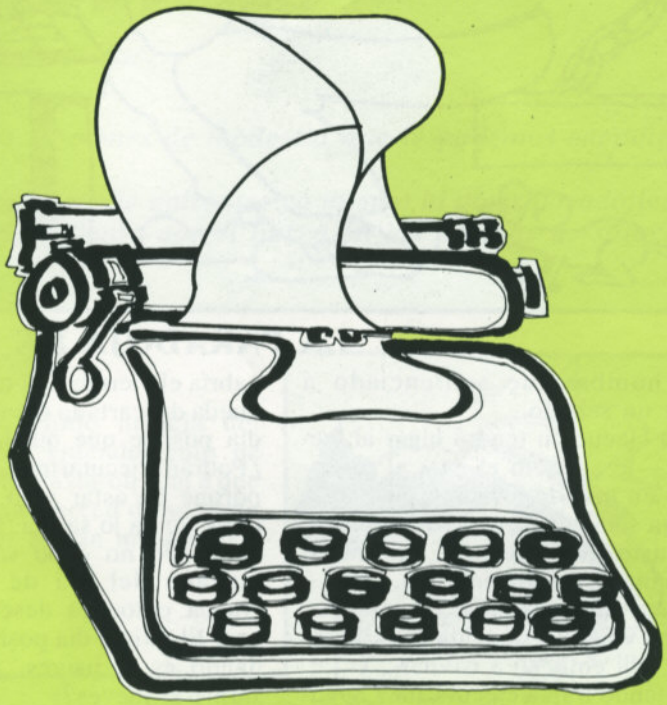
Pregunta: ¿Quién pagó por todas las cervezas tomadas?

Cavilaciones...

Pliegues misteriosos, cumpleaños, un papel con una sola cara, palabras capicúas, una paradoja sobre el ocio, otra historia del siglo XX... todos desafíos inteligentes para probar su cacumen.

Aquí comienzan. Sólo terminan cuando usted haya podido con ellos.

Ganando tiempo



¿Cree usted posible escribir a máquina en ambos lados de una hoja sin necesidad de sacarla para darle la vuelta?

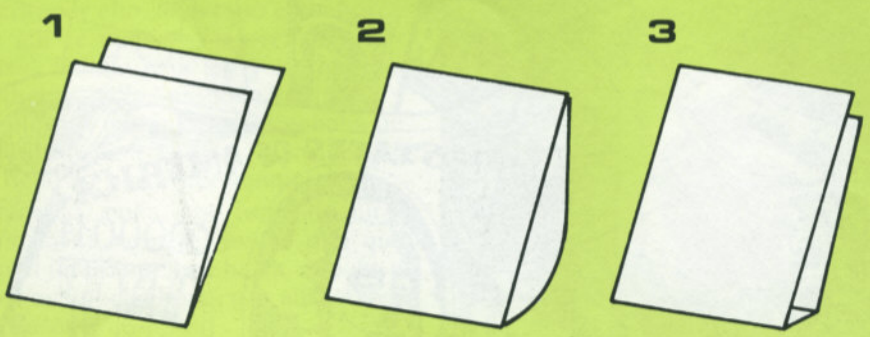
Aquí le mostraremos cómo hacerlo.

La hoja debe ser bastante más larga y más estrecha que las comunes: digamos, el doble de larga que el tamaño folio y la mitad de ancha.

Pase la hoja por el rodillo. Pegue los dos bordes libres luego de haberle dado media vuelta a uno de ellos: le quedará como muestra el dibujo. Sí, es la conocida cinta de Möebius. Ahora póngase a escribir. Cuando termine de llenar la hoja, despegue los bordes que unió antes.

Su hoja estará escrita por ambos lados. Haga la prueba.

Pliegue mental



Pliegue —por ahora sólo en su imaginación— una tira de papel en dos, dejando sobresalir la parte de abajo un centímetro, como está en la figura **1.** Marque ahora con fuerza la línea del pliegue. Lleve luego la parte más corta a emparejarse con la otra, como en la figura **2,** pero esta vez **no marque el pliegue.** Termine llevando esa parte superior un poco más allá, de modo que sobrepase a la de abajo en un centímetro, como en la figura **3.** Y marque con fuerza este pliegue.

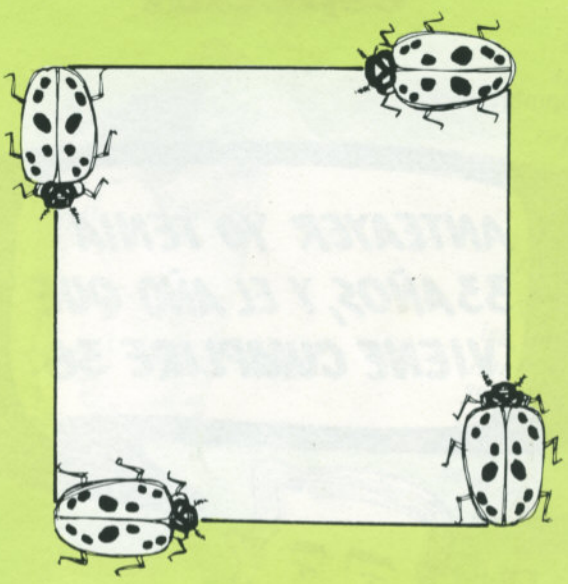
¿Cuántos centímetros hay entre los dos pliegues marcados?

Responda sin recurrir a ningún papel «de verdad», y luego haga una comprobación experimental.

Orígenes

¿Sabe usted de dónde viene la palabra **silueta?** Deriva del nombre de un señor llamado *Etienne Silhouette* (1709-1767), Intendente General del Tesoro de Francia. Parece que Silhouette, impopular por su rígida política económica, se entretenía recortando figuras de papel.

Persecución amorosa



Cuatro mariquitas (Cocinella septempunctata) se encuentran en los vértices de un cuadrado de 1 decímetro de lado.

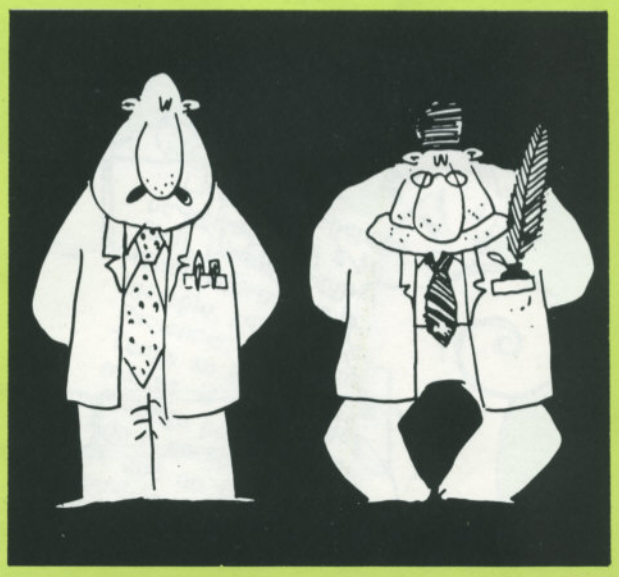
En un mismo instante comienzan a andar, todas a igual velocidad, cada una hacia otra adyacente, y todas en el mismo sentido de rotación.

La persecución resulta no demasiado inteligente, debido sin duda a la pasión que les ciega, ya que no buscan ningún atajo sino que enfilan siempre hacia su objetivo.

Cuando todas se alcancen, ¿qué distancia ha recorrido cada una?

Palabras capicúas

Las palabras **allá, salas, oro,** y muchas otras, se leen igual al derecho y al revés. Pero son muy cortas. ¿Puede usted encontrar una palabra capicúa de **nueve letras?**



Cumpleaños especial

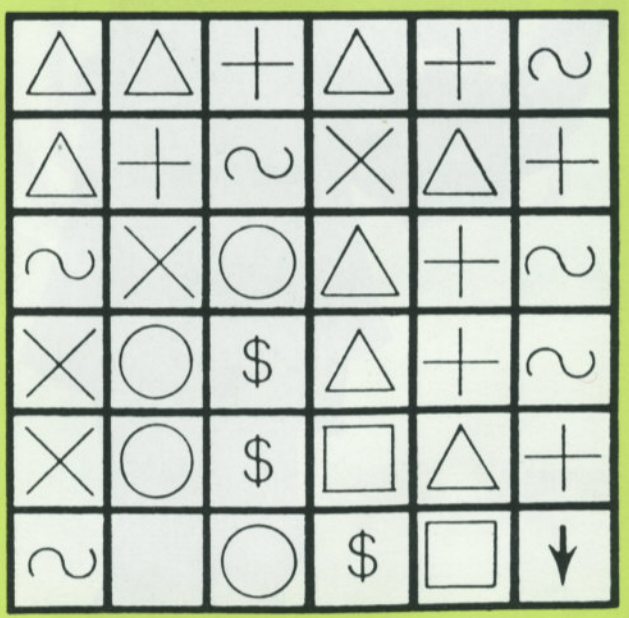
Un hombre dice:

¿Qué opina de ésto? ¿Es posible que sea cierto? ¿Por qué sí o por qué no?

Cinco cifras seguidas

Ponga en las casillas cinco cifras consecutivas (aunque no tiene por qué ponerlas en orden). El número que forman las dos primeras, multiplicado por la tercera debe dar por resultado el número formado por las dos últimas.

La lógica

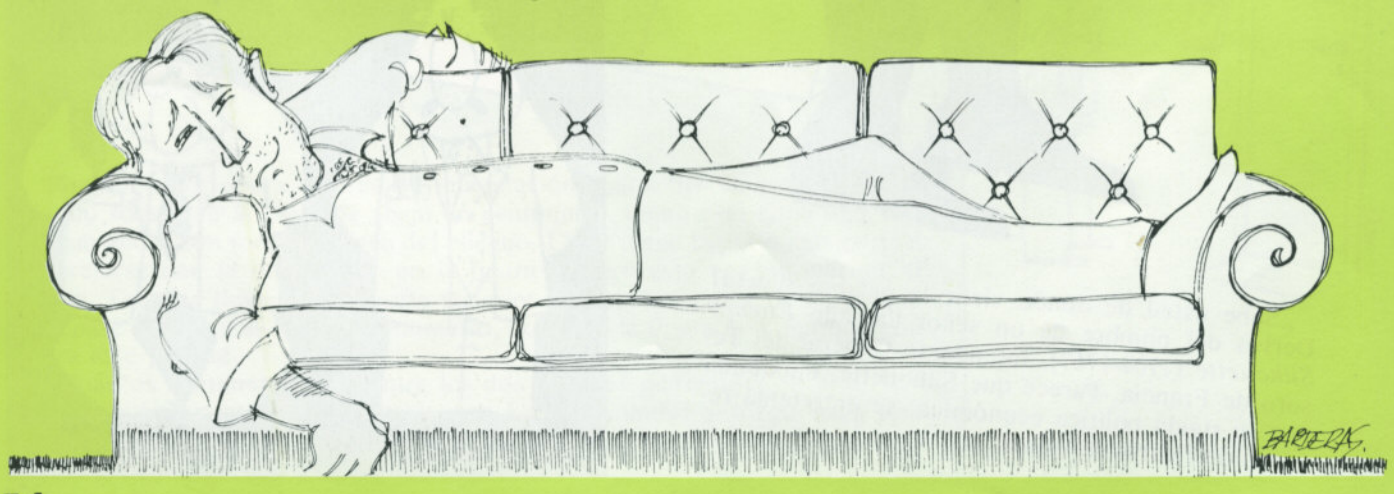


¿Qué símbolo corresponde poner, por lógica, en la casilla vacía?

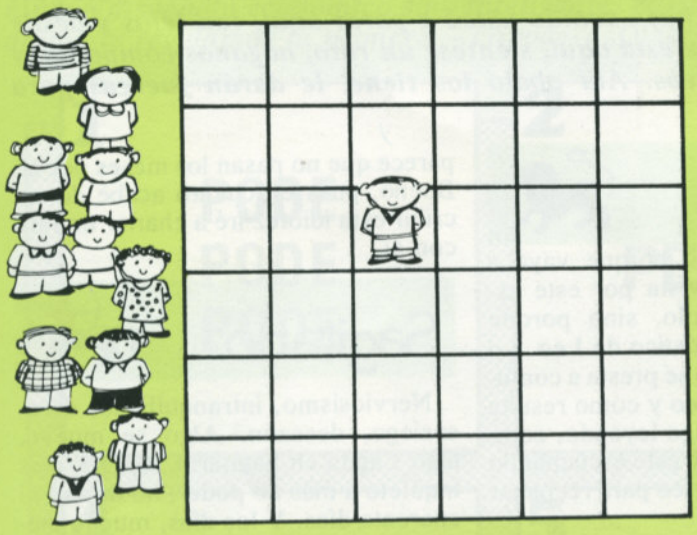
Ocio paradójico

«Mi holgazanería no me deja tiempo libre para nada.»

Alphonse Allais



Dos por línea



¿Cómo se habrán de colocar los doce niños en las baldosas (uno ya está en su sitio) de manera que en cada línea, en cada columna y en cada una de las dos diagonales mayores de baldosas haya exactamente dos niños? En una baldosa no puede ponerse más de un niño.

Otra historia del siglo XX

En el número 1 de Cacumen publicábamos en esta misma sección una «historia del siglo XX». Aquí va otra:

Una familia de matemáticos están de sobremesa y también, como en aquel caso una pareja, hacen consideraciones en torno a sus edades.

El padre:—Mi edad ha sido múltiplo de la tuya, María, en tres ocasiones; y de la tuya, hijo, en dos, y una vez más que lo será todavía, si Dios quiere.

La madre:—La mía ha sido cinco veces múltiplo de la tuya, hijo, y ya no volverá a ocurrir.

El hijo:—Efectivamente. Y el año actual es múltiplo de nuestras edades.

¿En qué año nació cada uno?

(La solución a este problema, el mes próximo).

...y zancadillas

Foróscopo

por Luthecio

¿Quiere saber cómo se le presenta la Prima Vera? ¿Si le sonreirá Eros, o será amparado por Fortuna o habrá de encomendarse a Esculapio? ¿O si tal vez le llegará por fin ese ascenso? ¿Si? ¿En serio? Pues entonces, amigo mío, lamentamos que haya venido usted a parar aquí, tan lejos y desde tan lejos. Tendrá que seguir buscando. Pero... ya que está aquí, siéntese un rato, háganos compañía, y repóngase tomando una docenita de óscopos fóricos. Ahí abajo los tiene, le darán fuerzas para continuar su todavía frustrada búsqueda.

Aries

Visto del revés, Aries es seirá. Se irá, al revés. O sea vendrá. Pero, ¿quién vendrá? ¡Hombre!, en marzo, seguro que los que vendrán serán los idus. ¿Que qué le traerán? No pida más, confórmese con que los idus sean bienvenidus.

Tauro

Signo potente. Sinceramente, viene de frente en el mes presente; pero es prudente que sea consciente, y esté pendiente continuamente de su trabajo; pues si, indolente, distrae su mente y, de repente, entra el gerente y le nota ausente o, simplemente indiferente, no lo lamente: se va al carajo.

Géminis

El amor le causará problemas y sinsabores, pero lo llevará bien, se quejará poco: tradicionalmente, los géminis sólo emiten gemidos mínimos, de ahí su nombre. A este respecto he de decir que autoridades en Etimología de la Foroscopia indican que el vocablo correcto debería ser geminis (grave, con razón grave) de **gemi**dos **míni**mos, y no géminis (esdrújulo sin grave razón) con resonancias de carcajadas sobre ruedas, Jéminis; y así ¿por qué no Jápandas, o Júdianes?

Cáncer

La suerte depende exclusivamente de usted. Está a su alcáncer, o sea fácil. Lo único que tiene que hacer es tener paciencia, mucha paciencia. Por ejemplo, ¿quiere acertar los catorce? Paciencia; no se precipite; espere. Tenga su boleto preparado desde el martes si quiere, pero rellénelo el domingo por la noche. Con la televisión o un simple transistor, no falla. ¿A qué no falla? ¡Claro, si todo es cuestión de paciencia!

Leo

He dicho leo, no porque vaya a seguir pasando la vista por este escrito, interpretándolo, sino porque ahora viene el pronóstico de Leo. Lo que pasa es que Leo se presta a confusión, ya que digo Leo y como resulta que yo (el lector) sigo leyendo, comprendo que quien me esté escuchando leer piense que digo leo para reclamar su atención.

Virgo

¿Ven? La ambigüedad que había con Leo no la hay con Virgo. Se comprende inequívocamente lo que quiero decir con Virgo. Por cierto, ¿dónde está Virgo, en Orrense o en Ponterverdra?

Libra

Si en vez de Libra, hubiera sido libre la palabra que yo hubiese dicho, podría haber habido algún género de interpretación errónea, pero así, no. Pues bien: los nativos de Libra no se libran este mes ni de una ídem de su carga o peso. Deberán soportarse todo el mes. Así que, para soportarse mejor, procuren hacerlo el menor tiempo posible sobre los pies, y el máximo, sobre un lado o el otro, o boca arriba. Y en una buena cama mejor que en lechos volcánicos. Ya sabe, la lava le va mal, como a los nativos de Tauro durante el mes pasado.

Escorpio

¿Eh? ¿Es Corpio? ¡Pero hombre, Corpio, con el tiempo que hacía que no veía a mi amigo Corpio! Pero si casi todos los días andaba yo preguntándome ¿qué será de Corpio? ¿Dónde andará? y velahí. Ahí está. ¡Caramba! y qué bien se encuentra, si parece que no pasan los meses por él. Bueno, pues en cuanto acabe de escribir esta idiotez iré a charlar un rato con él.

Sagitario

Nerviosismo, intranquilidad, desasosiego, desazón. Algo se mueve, algo s'agita en Sagitario. Marzo, mes inquieto a más no poder, no durará ni cuarenta días. Y los días, mucho menos. Así que tendrá usted que estar alerta, querido lector, porque como se descuide y se adormezca un ratillo de sesenta horas, o menos, se le pueden ir fácilmente un par de días y no los vuelve a ver. Lo dicho, algo s'agita...

Capricornio

¡Perdone usted, que no he dicho cuatricornio! Los nacidos bajo este signo se verán afectados de irritabilidad. ¡Perdón otra vez, pero no he dicho tiritabilidad! Bueno... pues... cualquier hecho o simple palabra les puede encabritar. ¡Perdon de nuevo! Pronóstico confirmado.

Acuario

No notará síntomas de cambio alguno durante el presente mes. Todo normal. Como siempre, el Pez Gordo de Acuario se comerá a los piscis chicos (véase Piscis), a pesar de lo cual, y debido a la abundancia de sales en Acuario, siempre quedará algún piscis feliz, Felipiscis con sales, marqués. Normal.

Piscis

Los nativos de este signo que no hayan sido precavidos y, en consecuencia, se hallen desprovistos de reservas quedarán empequeñecidos aún más, con el consiguiente riesgo (véase Acuario).

Biribís

Y ahora, la página-rastro, para los buscadores y coleccionistas de palabras con «ángel». Sí, en cada uno de estos doce puestos se vende una palabra. En total, doce. Para conseguirlas, no ha de hacer ningún dispendio económico sino inteligente. Basta con que dé con las claves, y son suyas. Para que se anime le regalamos la primera: «Trípode». ¿Quiere alguna más? Pues, ¡hala!, gáneselas.

1

PODE
PODE
PODE

2

PERRO

3

C

4

CRE

5

CJO

6

PARI

7

dito
dito re dito
dito

8

ANO
HUM

9

RE

10

TE CON

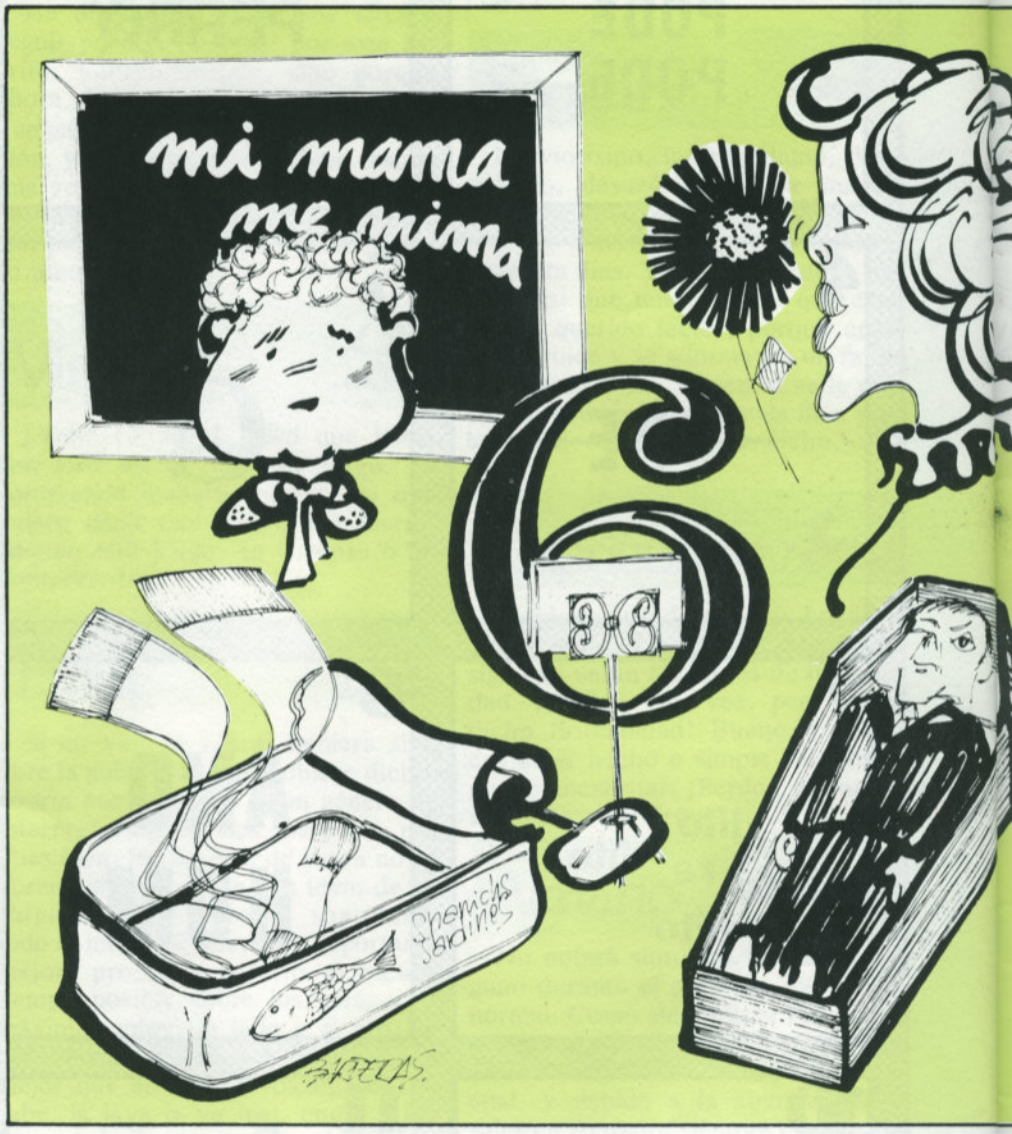
11

12

a b c d e f g

quiero ésta

Trucos, trueques y sorpresas



1. Recuerdo que en la escuela, por lo menos en la mía, nos hacían formar frases a lo bestia, quiero decir que nos decían: ¡Venga, a formar frases!, sin prestarnos ayuda alguna sobre las letras que habríamos de emplear. Fueron traumas que aún me duran. Si usted ha tenido una experiencia similar, me comprenderá, y verá, en cambio, qué sencillo resulta hacer el siguiente ejercicio:

   Forme una nueva frase con las letras de AUN SE VAN FUERA.

2. Seis amigos míos, León Volico, Cora Jantob, Lina Damon, René Ticla, Peter Nada y Rita Lungo han formado una orquesta. ¿Qué instrumento toca cada uno?

3. Usted recordará sin duda aquello de «siete sardinas y media, a real y medio la sardina y media, ¿cuántos reales son?» y lo otro de «pan y pan y pan, / pan y pan y medio, / cuatro medios panes, / y tres panes y medio, ¿cuántos panes son?», pero lo que quizá no recuerde sea lo siguiente:

   Cuatro medios pares de medias medias, ¿cuántos pares de medias son?

4. Primeros auxilios: Si usted encuentra a un moribundo, y quiere saber si sigue siendo un moribundo o ya lo ascendieron a muerto, déle a leer una letra, consonante para más señas, y saldrá de dudas. ¿Qué letra deberá utilizar y por qué?

5. La charada, que parecer resurgir de nuevo tras un incomprensible ostracismo de años, es un jueguecito que a veces ha llegado a ser un excelente juego literario. Para los que todavía no la conozcan, una charada consiste en un texto, generalmente una estrofa breve, en el que se oculta una palabra —llamada *todo*— que hay que averiguar. Las sílabas del *todo* son denominadas por su número ordinal (*primera* o *prima* o *una*) (*segunda* o *dos*, etc.) correspondiente en la palabra *todo* y que, sueltas o reagrupadas, vienen a formar otras palabras, presentes en el texto.

   Veamos un ejemplo con una charada original de don Antonio Cánovas del Castillo:

   Si *una-dos* es la mujer,
   dos-una ha de tener.

Está usted en una sección traicionera, capciosa, donde la respuesta a cada acertijo o es muy obvia, o está muy oculta, o es muy rebuscada. Nunca lo tradicional. Por eso, juéguela sucio, pero no llore si no le sale del todo: consuélese pensando en la cara de frustración de sus amigos cuando les plantee lo mismo.

por Carmen Terán

La solución es *chata* (*una*=cha, *dos*=ta) con lo que la charada viene a decir «Si chata es la mujer, tacha ha de tener», según rezaba, pero de peor manera, un mal dicho popular. En esta charada se podría decir *todo* en lugar de *una-dos*, pero don Antonio le prefirió así.

Y ahora le dejamos, para que usted la resuelva, la siguiente:

¿How are you going de su *todo?*
Y de pesquis ¿anda bien?
Pues pa' la *dos-prima* woman
como for astutos *tres*
hemos alumbrado *Todo*.
Que usted lo pase fetén.

6. Todas las palabras que figuran en la lista que va a continuación han sido escogidas con arreglo a una ley, excepto una. Deduzca la ley y encuentre a la oveja negra de la familia:

APIO
BABEL
CROMAN
EXISTO
ILEON
PODON

7. ¿Qué es tan frágil, tan frágil, que en cuanto se nombra se rompe?

8. Una señorita, licenciada ella, estaba increpando a su novio. No puedo imaginar lo que él le habría hecho, pero debió ser algo gordo, porque ella, muy enfadada, le decía:

—¡Caradura! ¡Feo! ¡Cochino! ¡Cafre! ¡Landrú!

¿En qué estaba licenciada esta señorita?

9. Hay veces que un soldado no tiene tiempo ni de rascarse el cogote. Otras veces, por contra, le sobra tiempo para todo. Bernabé, un soldado muy buen amigo mío, me comunicó un descubrimiento suyo en uno de esos tiempos muertos entre guardia y guardia. Su descubrimiento se lo transmito yo ahora a ustedes:

¿Cuál es la letra formada por dos números soldados? No cabos, ni sargentos, sino soldados.

10. ¿Qué tal hasta ahora? ¿Bien? Pues tómese un café... Y a propósito: ¿Cómo puede usted poner un terrón de azúcar en el café sin que se le moje? Naturalmente, después de haberlo sacado de su papel o plástico.

Los poetas también juegan

Hay una imagen tópica de los poetas, que los retrata como seres raros, tristes, adustos o desesperados, que se pasan la vida solos, arrastrando sus penas por los rincones o llorando a la luna por causa de una bella pero perversa mujer, o... pero, tal vez, esta imagen sea equivocada ya que hemos podido encontrar pruebas de que los poetas también tienen sentido del humor y... juegan.

He aquí la muestra de lo que decimos. Juan Pérez Creus, jugando alegre y amigablemente con un soneto de Gerardo Diego logra hacerle tres destilaciones.

SONETO VII DE «GLOSA A VILLAMEDIANA»

Ahora las dos se aquietan, oh reposo,
oh nivel de niveles manantiales.
Las dos linfas bellísimas, caudales
borbollan su cariño sigiloso.

Secreto del amor: para mí ocioso,
para mí solo vuestras credenciales,
vuestros besos de ondas tan labiales.
Fluidme, derramadme el río undoso.

Bañadme ojos y labios, barba y pecho,
zarza encendida y humedad de helecho.
Yo no soy yo, soy túnica de escamas.

Dejadme quieto así, mojado, ardido,
traslúcido de amor, agua de llamas,
éxtasis puro del mejor sentido.

Gerardo Diego

PRIMERA DESTILACION

Quietas las dos, oh reposo,
oh nivel de manantiales.
Las bellas linfas, caudales
brotan su amor sigiloso.

Secreto de amor: ocioso,
para mí las credenciales,
vuestras ondas tan labiales.
Derramadme el río undoso.

Bañadme por cara y pecho,
zarza ardida, húmedo helecho.
Yo soy túnica de escamas.

Dejadme mojado, ardido,
claro amor, agua de llamas,
puro éxtasis del sentido.

SEGUNDA DESTILACION

Quietas, oh reposo,
ras de manantiales.
Dos linfas, caudales
de amor sigiloso.

Secreto: es ocioso,
dadme credenciales
y ondas tan labiales.
Volcad río undoso.

Besad cara y pecho,
zarza, húmedo helecho.
Soy manto de escamas.

Y mojado, ardido,
dejadme, agua en llamas,
pasmo del sentido.

TERCERA DESTILACION

Quietas, reposo
de manantiales.
Linfas caudales
dan sigiloso

secreto ocioso:
dad credenciales,
besos labiales
de río undoso.

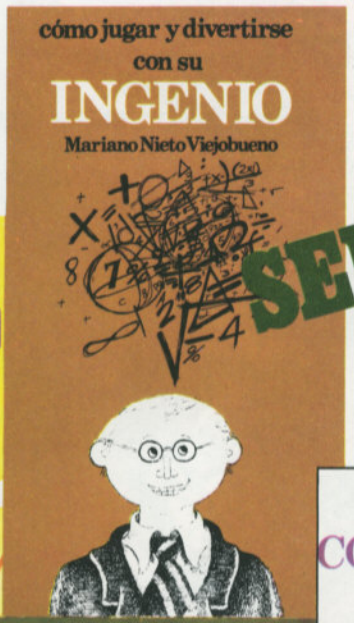
Besadme el pecho,
húmedo helecho,
manto de escamas.

Dejadme ardido,
agua de llamas,
bien del sentido.

Juan Pérez Creus

SUSCRIBASE A CACUMEN
Y OBTENGA UN LIBRO REGALO DEL MARAVILLOSO MUNDO DEL JUEGO Y EL INGENIO

SELECCIONE SU LIBRO



suscripciones por teléfono

Si le resulta más cómodo, puede realizar su suscripción marcando nuestro teléfono: (91) 4427034, durante las horas de oficina (9 a 14 y 16 a 18'30).

Indíquenos el LIBRO que más le interese entre estos cuatro títulos, y se lo enviaremos juntamente con el número de CACUMEN que inicie su suscripción.

PAISES	CORREO ORDINARIO	CORREO CERTIFICADO	CORREO AEREO
ESPAÑA	2.500	2.800	2.600
EUROPA	2.900	3.650	3.100
AMERICA Y AFRICA	2.900	3.650	3.750

DOCE EJEMPLARES POR EL PRECIO DE DIEZ

(BOLETIN DE SUSCRIPCION) ENVIE HOY MISMO ESTE CUPON

ZUGARTO EDICIONES, S.A. - Espronceda, 32 - MADRID-3

Deseo suscribirme a CACUMEN (por un periodo de 12 números) a partir del número .....
Al mismo tiempo, ruego me envien, sin cargo, juntamente con dicho número de la revista, el LIBRO REGALO que selecciono.

Título: "COMO JUGAR Y DIVERTIRSE CON .....
NOMBRE..... APELLIDOS.....
CALLE..... TLF.....
POBLACION..... D.P..... PROVINCIA.....

El pago del importe de la suscripción, lo hago efectivo según indico a continuación:

Giro postal n.º ....□ Talón nominativo□ Contra reembolso□
(más 65 ptas. gastos suplementarios)

Un juego de palabras que le dejará sin habla.

Boggle®

BORRAS

PBP SA

Para información Aptdo. 9501 Barcelona.

Zerdeja

La otra cara del ajedrez

por Román Torán

NO PRESUMAS...

En el Torneo de Nueva York, de 1912, el maestro norteamericano Edward Lasker ganó al británico Sir George Thomas con brillantísima maniobra combinativa. Veamos el desarrollo de esta partida que, si es bien conocida, no lo es tanto su epílogo.

Blancas: Edward Lasker
Negras: Sir G. Thomas

1.P4D, P4AR
2.C3AD, C3AR **3.A5C, P3R**

Contra la irregular línea seguida por las blancas, en esta defensa holandesa, se considera superior 3..., P4D, oponiéndose al avance P4R.

4.P4R, P×P
5.C×P, A2R **7.C3AR, 0-0**
6.A×C, A×A **8.A3D, P3CD**

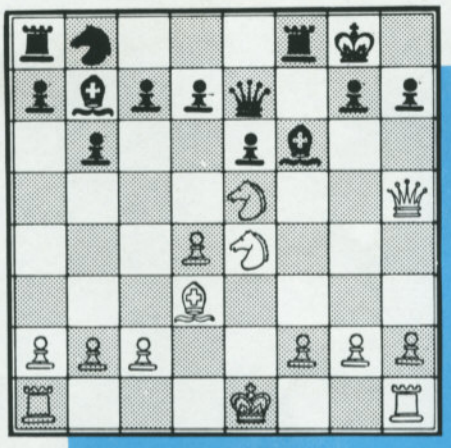
Todas las jugadas son lógicas: el A.D. tendrá una prometedora diagonal desde «2CD», pero...

9.C5R, A2C **10.D5T!,...**

súbitamente, las blancas han logrado montar un poderoso ataque, con la mortal amenaza 11.C×A+ y 12.D×P.

10..., D2R?

Otra jugada lógica: la idea es proteger «2TR», en lateral, tras 11.C×A+, P×C!. Sin embargo...



en esta posición anunció Lasker —en aquellos tiempos era frecuente tan espectaculares declaraciones durante las partidas— mate en ocho jugadas: las necesarias para llevar al rey negro de «1CR» a «8CR». Todo un mortal peregrinaje:

11.D×P+!!, R×D **12.C×A+, R3T**

Ante el doble jaque, con el caballo y el alfil. No servía 12..., R1T por 13.C6C mate.

13.C5-4C+, R4C **16.A2R+, R7T**
14.P4T+, R5A **17.T2T+, R8C**
15.P3C+, R6A **18.0-0-0 mate**

También servía 18.R2D mate.

Edward Lasker, naturalmente, estaba exultante, orgulloso de su bella combinación. Así, cuando llegó a la sala del torneo el campeón mundial, a la sazón Enmanuel Lasker (no había parentesco entre ambos), le mostró la partida y le dijo al final: «¡Ni tú mismo hubieras superado mi juego!». El gran Lasker le felicitó: «Es muy bonita, cierto, pero incorrecta». «¿Cómo? —replicó Edward—, mi adversario no tenía otra defensa, sus jugadas eran forzadas». Enmanuel replicó: «Yo hubiera dado el mate dos jugadas antes». Y mostró rápidamente el modo:

14.P4A+!, R×P

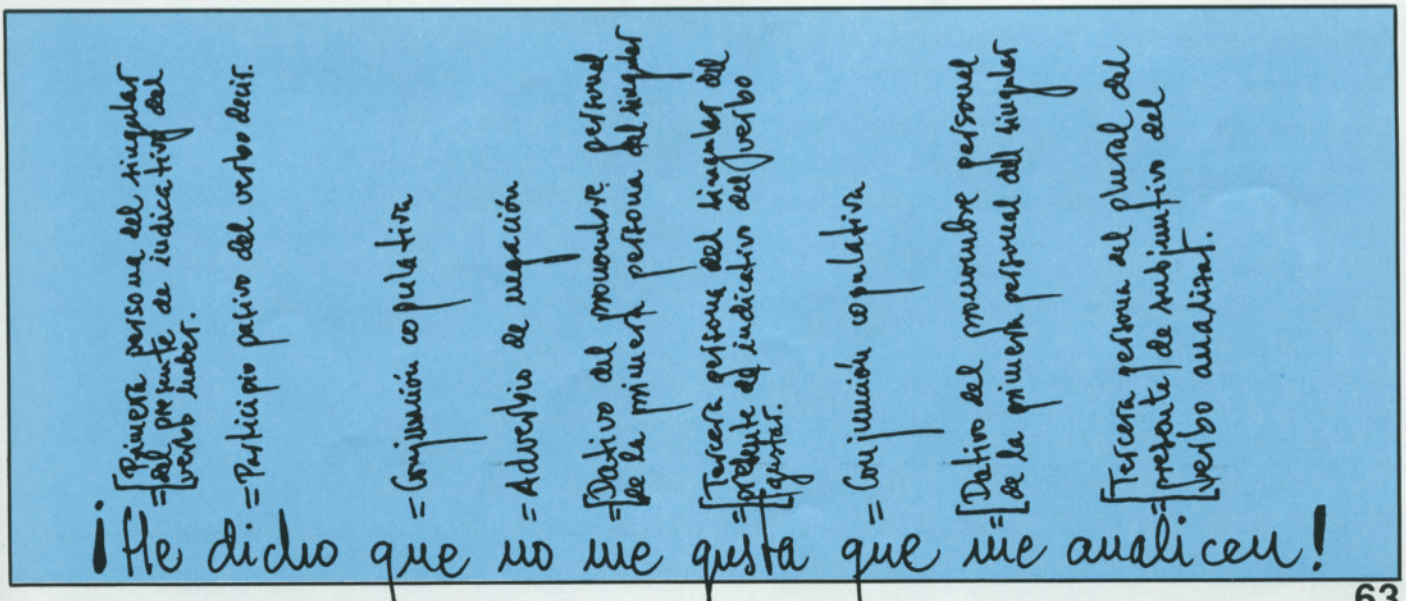
Si 14..., R5T; 15.P3C+, R6T; 16.A1A mate.

15.P3C+, R6A

O bien 15..., R4C; 16.P4T mate.

16.0-0 mate.

Dos fueron los errores de Edward: uno, no ver la línea más corta y, el más importante, «desafiar» al campeón, quien refutó su ingenioso y espectacular remate, y le hizo una cura de humildad.



Crucigrama juguetón

por Ma-Jo

¿Sabía usted cuál era la orden preferida del rey de los hunos? ¿Y cuál la real artimaña de una española para conseguir que no le vieran la camisa en todo un largo y azaroso viaje? ¿Sabía usted dónde paseaba la gente antes de inventarse la televisión? ¿Y qué es lo que le ocurre a un hombre cuando sólo vive de sol y sal? Si contesta negativamente o no responde con la rapidez que es de desear, no se preocupe. No se reconcoma en la ignorancia o la duda. Decídase a beber en la prístinas fuentes de la sabiduría que hoy corren por estas páginas y sentirá que su ánimo sediento se siente aplacado, reconfortado y anegado de tal vez inútiles pero alegres conocimientos.

YACENTES

1: Suegra fibrosa que envuelve el encéfalo y la médula espinal de su yerno o nuera.

9: Imprenta rígida, en figurar de circunferencia, donde se estampa Cacumen.

12: Lo que a buen seguro tuvo que hacer alguna criada de la reina del 23, en el Darro o en el Genil, por culpa del caprichito de la camisa.

16: Ser que nace, crece, oye, ve, siente, se reproduce y muere, pasando de los anuncios y las rebajas, o sea, ser más inteligente que muchas personas.

17: En Xoria, Xevilla, Xegovia y Xan Xebaxtián, exqueleto, armazón de huexox.

20: Favricó belas o vanderas y después las levantó.

21: Hembra del anterior, cofrade y compañera de las rabizas y colipoterras, según las crónicas de don Camilo José.

22: Dícese del salario menor, y que no falte.

24: Consigna de Atila a sus muchachos.

26: Anticipos de dinero, ¡qué remedio!

28: Naranjoso, limonoso, lobuloso.

30: Familiar y laico nombre de mujer, bogue.

31: Hombre rico e importante aunque no tenga carácter, o rico carácter aunque sea de hombre no importante.

33: Preposición multiplicativa.

35: Bario, kamina acia ayá. Malhamente, lla se bé, no sé si yejará.

36: Aceptar, creyendo que es un farol, el envite que nos hace nuestro avieso y pokeriano amigo Martín Gala.

37: Hablar del jefe cuando nos oye, ¡que cuando no...!

38: Músculo para elevar la mandíbula inferior o piesa armá pa poné ensima lah masétah de flóreh, digo.

41: Molusco cuya tinta servía para teñir de púrpura y con cuyas señoras, apreciadísimas, te pondrías morado, si las pudieras pagar, claro.

43: Ración que se da a la tropa en campaña o erración que se etoma con la ecerveza en el ebar.

45: Cubiertas llanas de los edificios por donde se podía andar hasta que las abarrotamos de antenas.

47: Coliente de agua que va a desembocal al mal, y ligue extraconyugal que también desemboca en el mal cuando se entera la legal.

48: Atravesó p'allá, lengua no paya.

50: Artritis degenerativa, propia de los que se empecinan en pasar de los cuarenta y practicar con exceso el hermoso deporte del sillón-bol.

52: Juanete, y también, sin parentesco alguno con él —excepto que tiene uno en cada pie—, nombre de varón.

54: Las que sin duda le darían a cualquiera los primeros días de trabajo como pocero o cirujano.

56: Labor de esmalte negro: no esmiélcoles lojo niyó, nitú...ll (viene de la Enhiesta 1)..., pila del feliz alumbrador de «Luz lúdica».

58: Las que dan aunque no se den... cuenta.

60: Para que... tu cacumen: marido de Penélope, cuando volvió a casa sin el litio.

61: No Ajuán, ni Aandrés, ni Asantiago, sino ... fue a quien antiguamente lapidó a pedradas la multitud.

63: El primero a quien engañaron. Ahora le habría dicho su mujer: «Anda, cariño, acepta esa comisioncita, mi vida, ¿quién se va a enterar? Si es muy fácil, anda... y serás mi rey, mi dios...» y hubiera picado igual. Pero entonces no había comisiones... y fue con una manzana.

64: ... con gosto no poca, ironía.

65: Obfunción de mañana, obfunción de tarde, obfunción de noche, pesadilla.

ENHIESTAS

1: Entrega, ¡pero sin nada a cambio, ¿eh?! II Nombre de... (va a la Yacente 56).

2: Instituto público a donde unos van a estudiar, otros a practicar el rugby y, todos, a gastar el dinero paternal. ¡Qué pasa!, ¿para eso está, no? (voz airada de un hijo. ¿O de un padre?).

3: Hacer los peluqueros monerías o tonteriítas en el cabello de las señoras para enredárselo y estropeárselo antes.

4: Ser posible hacer esto con leones, tigres y elefantes, y no con la muchas veces única aportación matrimonial de uno de los cónyuges, claramente aludida en la Yacente 1.

5: Matrícula del masurio malagueño.

6: En lo alto del castillo, Alma pena sin AP como Almudena sin UD.

7: Bebida filibustera.

8: Actualmente, pedirá algo un niño a sus papás; antiguamente, al revés.

9: Acecinarse, quedarse uno delgado y enjuto por pasarse años y años sin beber, viviendo a base de anchoas y bacalao, baños de arena y sal y siestas al sol del Sahara.

10: Nota de difícil solfeo para un chinito.

23: Reina española que en Castilla prometió ¡y lo hizo! no mudarse de camisa hasta no verse en Granada.

25: Filipichines. (¿Sí, Maribel? ¿De la Moncloa? Diles que no, que no es ninguna alusión, que viene en el diccionario.)

26: La que se ve con un pie atado al otro para ser colgada por ellos (situación bien vista solamente por los demás, claro, y eso siempre que se trate de la caza animal, y aun así, con reservas).

27: Poner a un pariente en un empleo, que luego él se encargará de dejarle mal a uno.

29: Poética ebida arbónica e ñadimos 1 üisqui ara e o sté an uerte y o astidie.

32: Honolable loedol padle de la lata y abuelo del latín.

34: Autillos difeentes.

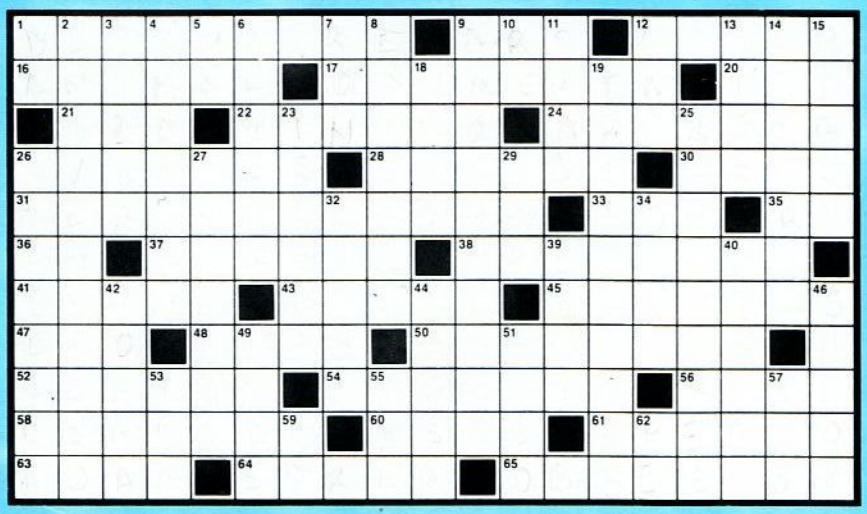
39: «... cuando hay c'arar o cuando se pué», nos decía la mujer del labriego Abraham.

40: Volví a sidir, moré.

42: Color de la mula que montaba el que ella creía su marío, y que luego resultó que era su cuñao.

44: Ausente compañera de la también ausente prisa, en la totalidad de los discursos programático-gubernamentales hasta ahora oídos.

46: Pescado sometido a operaciones parecidas a las de la Enhiesta 9, pero dentro de la habitación más grande de la casa.



11: Terminaciones de las cetonas que hacen vida nómada en la Tierra del Fuego.

12: Hogar, casa, pequeña pues sólo tiene tres cuartos de Lara.

13: Ame, onvoque ara que ponga el visto bueno.

14: Fruto del azamboero, variedad del cidro —a secas, no del Líbino.

15: Usa de circunoquios el astuto político o la taimada esposa, aquél para negar y ésta para que su marido diga sí sin saber para qué lo dice.

18: Quered a una dama vuelta de espaldas.

19: ¿Dio un traspiés Sas? ¿Se detuvo Sas? No, ellas son las que tropiezan y luego se lo achacan a Sas.

49: Medida de longitud, en plural, que no midió bien a Cristo, en singular.

51: ¿Qué es aquello que reluce / en lo alto de aquel cerro? / ¡Ah, corre!, pues es Pajares / ¡oh, huye!, que es el Es...

53: Atomo cargado tan eléctricamente que casi es el Travolta.

55: Atrés, adós..., ¿«Todavía» así? Pero, si «incluso» lo saben los niños.

57: En lenguaje infantil, yo soy. (Yo soy el que labra las eras en las huertas.)

59: Uno medio insulso parando a una bestia.

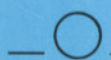
62: Después de la O..., y entre amigos, medio José.

Dalucio

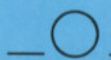
por G.P.TO

Aquellos y aquestos lectores, loados sean, que hiciéronnos la honra y el dispendio de mercar el número primero de la obra impresa que a la vista tiene quien esto lee, pudieron catar que un dalucio, como bien deja entrever su nombre, es un damero de aguas dulces. Y así pluga al cielo que siga siéndolo, pues que dulces y no amargos son nuestros bienintencionados deseos al fabricallo y ofrecello a vuesas mercedes.

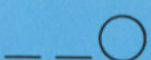
Y basta ya de exordios, preámbulos y peroratas; al grano y al bollo, que lo que saldrá, vuesarcedes lo verán, si paciencia les queda. Réstame sólo añadir que el texto es parte del «Ejercicio cuotidiano que ha de hacer todo caballero para salvar su dinero a la hora de la daca», que así se intitula el capitulillo que nuestro don Francisco de Quevedo y Villegas, que Dios haya, nos legó en sus «Epístolas del... Cállome, que lo que sigue habrán de hallallo vuacedes en los círculos, de arriba abajo. Que Fortuna sea la vuesa compaña. Vale.



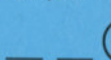
A. **81 9 106 117 66 138 75 49**
Peligros y obstáculos que usted debe salvar hasta ver resuelta esta diablura.



B. **150 1 175 10 76 34 103 19 91 180 146 63**
Emigran (a trabajar) malagueños arundenses, de lunes a viernes; aléjanse de casa (a ociar) tunos complutenses, los sábados.



C. **126 35 68 139 58 82 97**
Compró a uno con dádivas, y... ¿sobró?— No.

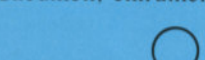


D. **69 152 11 87 107**
Enesí, apelativo propio de niño de seis años a niño de cinco.

E. **41 20 130 2 59 108 151 163 90 149**
Dossiento de las dos cámaras, perorativas para unos pocos, sesteaderos para otros pocos, y legislativas para todos.

F. **70 142 118 42 36 171 12 21 137 176**
Determinada exclamación refleja, y por ende inconsciente, que uno exhala tras oír declarar a determinado ministro de determinada cartera que va a disminuir determinada tasa o precio.

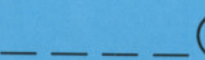
G. **50 22 153 60 178 122 101**
Cacumen, chirumen, mollera, pesquis, mojeunomado.



H. **112 179 43 184 13 61 80 51**
Palabra de próxima acuñación que significa negocio de negro porvenir.

I. **77 145 3 116 44 14 100 29 84 168 71 121**
En las navidades pasadas: Me pongo de pie, / me vuelvo a sentar, / porque a los oficios / vamos a jugar / ...

J. **182 4 140 83 15 52**
Indiferencia y despego que denota menosprecio (pero no menostasa, diga lo que diga el señor ministro de F.)



K. **148 93 172 156 109 5 45 78 16**
Intentar sofocar un bulo, consígase o no.

L. **46 99 136 72 23 127 85 64 96 183 161**

Faenas circenses y piruetas económico-domésticas, estas últimas realizadas por el ama de casa a finales de mes.

M **79 24 98 135 165 89 30 67 53 37**

Dícese de la mujer alegre de cascos, cual jaca liberada.

N. **86 38 73 162 114 128 31 6 157**

Lugar donde esconder algo, con seguridad como un calcetín, o sin ella como un banco de Marbella.

O. **143 111 88 32 158 17 174 104 39 133 7 177 95 181 186 25 185 120 54 173 65 155**

Consejo que da alguien de su confianza a don Felipe antes de que éste ordene ajustarse el cinturón al personal

a-don-Felipe-antes-de-que-éste-ordene-ajustarse-el-cinturón-al-personal.

P. **26 33 134 170 115 55 124 92**

Versados en la ciencia del saber emborracharse con buenos caldos.

Q. **40 94 27 131 169 119 160**

De narices, como ciertas letras consonantes o los catarros resonantes.

R. **47 28 141 167 18 123 62 154 164 56 129 132 144 74 110 166 159 113 105**

Primero de la lista de cabos de España, que de carrerilla aprendimos en la escuela, y al cual debíamos recurrir si queríamos saber, por ejemplo, donde está el de Palos.

S. **102 147 8 57 48 125**

Color escatológico.

1 B	2 E	■	3 I	4 J	5 K	6 N	7 O	8 S	9 A	10 B	■	11 D	■	12 F	13 H	14 I	15 J	16 K
■	17 O	18 R	19 B	20 E	21 F	22 G	■	23 L	24 M	■	25 O	26 P	27 Q	28 R ,	■	29 I	■	30 M
31 N	32 O	33 P	34 B	35 C	36 F	37 M	■	38 N	39 O	40 Q	■	41 E	42 F	43 H	44 I	45 K	46 L ,	■
47 R	48 S	49 A	50 G	51 H	52 J	■	53 M	54 O	■	55 P	56 R	57 S	58 C	59 E ,	■	60 G	61 H	62 R
63 B	64 L	65 O	■	66 A	67 M	■	68 C	69 D	70 F	71 I	72 L	73 N	74 R	75 A	76 B ,	■	77 I	78 K
79 M	80 H	81 A	82 C	83 J	84 I . .	■	85 L «	86 N	87 D	88 O	89 M	90 E	91 B	■	92 P	93 K	94 Q	■
95 O	96 L	97 C	98 M ,	■	99 L	100 I	101 G	■	102 S	103 B	■	104 O	105 R	■	106 A	107 D	108 E	109 K
110 R	111 O	112 H	■	113 R	■	114 N	115 P	■	116 I	117 A	118 F	119 Q	120 O	121 I	122 G » ,	■	123 R	124 P
125 S	126 C	127 L	128 N	129 R	130 E	131 Q	132 R	133 O	134 P	■	135 M	136 L	137 F	■	138 A	139 C	140 J	■
141 R	142 F	143 O	144 R	145 I	146 B	147 S	148 K	149 E	150 B	■	151 E	152 D	■	153 G	154 R	155 O	■	156 K
157 N	158 O	159 R	160 Q	■	161 L	162 N	163 E	■	164 R	165 M	166 R	167 R	168 I	169 Q	170 P	171 F	172 K	■
173 O	174 O	■	175 B	176 F	177 O	■	178 G	179 H	180 B	181 O	182 J	183 J	184 H	185 O	186 O .	■	■	■

Soluciones

SOLUCIONES A LOS TEMAS PENDIENTES DEL NUMERO DE FEBRERO

PAGINA 17
Luz lúdica

1. La pregunta era: ¿Cuántos capicúas tendrá un rollo completo del 00000 al 99999, incluidos? La respuesta es 1000. Son tantos y sólo tantos como números distintos —incluidos 000 y 999— hay de tres cifras, ya que si a cada uno de éstos se le añaden sus propias dos primeras cifras en orden inverso, resulta un número de 5 cifras que es capicúa. Y no hay capicúa de 5 cifras que no pueda resultar de uno de 3 tras esa operación.

2. La pregunta: ¿Cuáles serán los que están más cerca entre sí, y cuáles los que están más separados? La respuesta: Hay nueve pares de números capicúas que están a sólo 11 unidades de diferencia que son: 09990 y 10001; 19991 y 20002; 29992 y 30003; 39993 y 40004; 49994 y 50005; 59995 y 60006; 69996 y 70007; 79997 y 80008; 89998 y 90009. Los más alejados entre sí son, evidentemente, 00000 y 99999. (Hemos supuesto que el 00000 está en el rollo en primer lugar, que es lo que dejaba entender el planteamiento. Si en lugar de ser el 00000 el primero, fuese el último, los más cercanos serían el 99999 y el 00000 —que serían consecutivos— y los más separados el 00100 y el 00000.)

3. La pregunta: ¿Cuál será la cantidad mínima de billetes ordenados que puede albergar tres capicúas? La respuesta (seguimos suponiendo que el 00000 es el primero del rollo y esta suposición será la única que consideremos en el resto de las soluciones): 112 billetes, por ejemplo, desde el 09890 hasta el 10001, ambos inclusive, que tiene éstos dos y el 09990. Hay otros conjuntos de 112 billetes consecutivos que también contienen tres capicúas.

4. La pregunta: ¿Cuál es la cantidad mínima de billetes que tengo que comprar para estar seguro de que compro tres capicúas? La respuesta: 310 billetes. Con 309 no puedo estar seguro de si tendré tres capicúas, pues pongamos por caso que el primer número que me dan es el 00801 (el anterior era capicúa pero no me tocó). Con 309 billetes me llegaría hasta el número 01109 y me tocarían sólo dos (el 00900 y el 01010). Con uno más que hubiese pedido ya me habría tocado el 01110, y serían tres. En el caso más desfavorable, que es en el que hay que ponerse, hacen falta 310 billetes.

SOLUCIONES A ESTE NUMERO

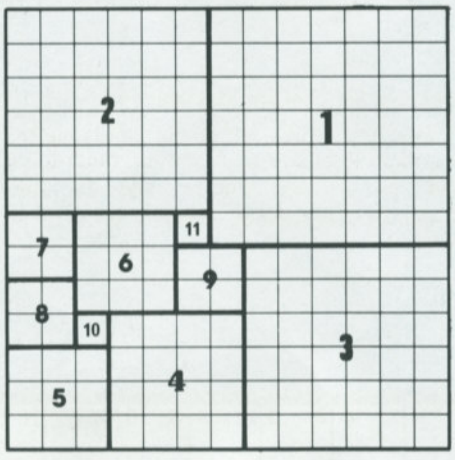
PAGINAS 6, 7, 8 y 9

El Juego del 15

Ambas situaciones, las de las figuras 3 y 4, pueden ser alcanzadas a partir de la situación de la figura 1, pues tienen un número impar de inversiones.

La colcha de retales

La menor cantidad de cuadrados en que puede dividirse la colcha es 11, tal como muestra el dibujo siguiente:



Mate en una

La jugada ganadora de Blancas es: el peón de a5 come al paso al peón negro de b5 y da mate. Es necesario demostrar ahora que, en efecto, la jugada previa de Negras fue avanzar el peón de b7 a b5 (permitiendo así la comida al paso) y que **no pudo ser ninguna otra.** Investigamos a los peones negros. Para llegar a esta situación debieron hacer 6 comidas por lo menos. Además, el alfil blanco de f1 debió ser comido en su casilla inicial y, por lo tanto, no pudo comerlo un peón. Consecuencia: ya tenemos explicación de cómo fueron comidas todas las piezas blancas que faltan (7, en total) y, entonces, el rey negro no pudo haber comido un alfil o un caballo (eliminándose así la posibilidad de que ésta fuese la última jugada de Negras). Con consideraciones similares, investigando luego a los peones blancos, se llega a establecer sin duda la solución única que damos.

Monjas en los Pirineos

Antes de que desaparecieran las 9 monjas, eran 36 y se distribuían así:

1 5 1	1 2 1
5 5	2 2
1 5 1	1 2 1
Segundo piso	Primer piso

Con 9 menos la distribución quedó así:

3 2 3	1 1 1
1 1	1 2
4 1 3	1 1 1
Segundo piso	Primer piso

PAGINA 27

Cartas cacuménicas

Querido Felipe:

Te escribo estas breves líneas el día antes de nuestra boda porque no dejo de pensar en que mañana van a tocar la ecológica, bucólica, etc., marcha nupcial, en exclusiva para nosotros. Y no sé llorar o chillar. Imagínate qué escena sería en la que acaba llorando o chillando la protagonista.

Mi madre, por su parte, se ha encargado de describírmelo todo con detalle: una corte de bonitos ángeles que canta y reza para todos los mortales, se prepara para recibir a la novia que llega fastuosamente vestida. Ella hace su aparición con enorme lentitud, como si la prisa no existiera.

Allí están también toda una gama de féminas que revolotean como moscas alrededor de un pastel. Ellas vienen detrás de la novia. Encantador, ¿verdad?

Bien, pero sigamos acalorándonos con la historia. Después de enumerarme todos mis deberes de esposa, he calculado que necesitaré más de veinticuatro horas al día: yo saco ochenta, aunque puede que me sobren de cuatro a cinco, con algo de maña. Y así, colorín colorado, termina la bella y romántica historia de Pepi en torno a su vida matrimonial.

¡Ah!, si quieres localizarme algún día, me encontrarás en alguna cueva solitaria de ésas que ya no quedan. Y dale las gracias a mi madre.

Tuya,

Pepi

PAGINA 32

Mus

Ewaldo le explicó a Herminio, que fue quién robó la medalla del coronel Héctor Aquiles Barrutia, cómo había sido todo el proceso inductivo. Herminio se mordía

Soluciones

una uña, pero no parecía demasiado arrepentido.

—La baraja, puedes suponerte, estaba limpia a base de gamuza de óptica. Al repartir provoqué mus visto, para que las cartas se manosearan lo menos posible y las huellas no se aglomerasen. Lo de jugar a cuatro reyes fue para que se produjera una ruptura, estaba seguro de que os equivocaríais, y así aprovechar para retirar los naipes, viejos y difíciles de barajar, y seguir la partida con otros. Mis muestras estaban listas.

«Primero eliminé las cartas que habían pasado por mis manos como jugador: un siete, un caballo, un dos y un cinco, que fueron mis descartes, y dos reyes y dos ases, mis duples.

«Luego proyecté la huella del cleptómano, hallada en el estuche, en la minipantalla, y la comparé con las que aparecían en los veinte naipes restantes. La huella culpable no estaba en ningún rey, ni en ningún siete...

—Luego Pánfilo quedaba fuera de toda sospecha, porque ésa fue su jugada, reyes y sietes —adivinó Herminio, iniciándose sin pudor en el papel de doctor Watson ante su propio crimen.

—Exacto. Era cara y cruz, ser o no ser, o Paco o tú. Que os habíais manoseado mutuamente las cartas. Paco, maniático de la simetría, atrajo tus descartes con la yema del índice, primero, y tu treintaiuna frustrada, después, para hacer con todo un perfecto montoncito. Y tú te precipitaste a comprobar que sus reyes eran sólo treses, para convencerte de que no eras el único tonto de la partida.

—Un momento...

—Escucha. Seré implacable. Al principio todo fue bien, te metiste en la cabeza que los treses, treses eran, y te descartaste de uno. Pero te vino luego otro, y se te cruzó el cable: creiste tener treintaiuna. Treinta y una sin pares (no tengo pares, dijiste). Luego tu jugada fue un tres, una sota, un seis y un cinco. Si quitamos los duples de sotas, servidos, de Paco, ya tenemos tus descartes: tiraste el tres, una sota, un as y un cuatro.

—Pero, ¿cómo sabes que llevaba treintaiuna? Es decir...

—Pseudotreintaiuna. Primero noté tu impaciencia al llegar la tanda de juego: era lo tuyo. Pero además tú habías visto el mus visto, habías visto el tres de oros. Sabías que Paco lo llevaba, puesto que quedó servido; y no le quisiste el órdago a contramano **pensando en aquel tres de oros como en rey.** Porque si hubieras tenido la mente en los cuatro reyes, habrías deducido de inmediato que con un tres sólo se puede tener treintaitrés. O sea que ganabas. Y te rajaste. Como se rajó Pánfilo, hecho un lío, cuando le metieron veinte a pares y él no envidó más: pensó también en el tres como rey.

—Yo tuve también en mis manos dos reyes y dos sotas... quiero decir dos treses y dos sotas —objetó Herminio—. No de forma correlativa, pero los toqué. ¿Cómo sabes cuáles son las huellas del inocente, y cuáles las del culpable?

—Elemental, querido Herminio. Por el tres de oros. Paco separa las cartas tirando de ellas con el pulgar apoyado en la mitad del margen izquierdo: la huella del tres de oros estaba así, lo mismo que la del tres de copas, la sota de bastos y la sota de oros. Y esa huella no coincide con la que quedó grabada en el estuche. Las tuyas sí.

—¡Pero no puedes saber cuáles son mis huellas, y cuáles las de él!

—Claro que lo sé. La impronta de tu pulgar es inconfundible: eres jugador de póker (lo cual quiere decir que nos traicionas) y abres el abanico despacito, apretando el ángulo superior izquierdo de los naipes con el dedo gordo, y el nudillo del índice por detrás.

—Podías haber empezado por ahí.

—Podía —suspiró Ewaldo Cacho—. Pero ya sabes, la línea recta tal vez sea el camino más corto, pero también el más tedioso.

PAGINA 35

Mesa de Póker

9	J	9	9	J
10	J	Q	A	K
A	K	Q	A	A
8	8	Q	8	8
J	K	Q	9	10

PAGINA 40

La carrera del dólar

1: Asustada. **2:** Usura. **3:** Suspiros. **4:** Buscavidas. **5:** Mayúsculo. **6:** Pusilánime. **7:** Excusado. **8:** Contuso. **9:** Cúspide. **10:** Filibustero. **11:** Discusión.

PAGINA 44

Lexicón

Todas las respuestas son a, excepto 4, 7 y 10 que son b.

PAGINA 45

Los herederos también mueren

El guarda (en el furgón de cola) recibió el balazo antes que el maquinista. Por lo tanto, fue la viuda del guarda la heredera.
Explicación: El centro del tren se aleja del lugar desde donde se disparó contra el furgón de cola y se acerca al sitio desde donde se disparó contra la máquina. Por lo tanto, el sonido de atrás debe recorrer más distancia que el otro para llegar al centro del tren. Y si ahí se escucharon ambos disparos al mismo tiempo, significa que el disparo sobre el furgón de cola ocurrió antes.

PAGINAS 48 y 49

El mensaje oculto

Dice: «Es un mensaje fácil».

Suma disfrazada

SI es igual a 75. ASI es igual a 375.

A salto de caballo

La frase de Gustave Flaubert dice así: «Los recuerdos no pueblan nuestra soledad; al contrario, la hacen más profunda».

Crucigrama + anagrama

Horizontales: 1: Aviso. **4:** Atado. **5:** Ocaso.
Verticales: 1: Arado. **2:** Imana. **3:** Obolo.

PAGINAS 52, 53, 54 y 55

Pliegue mental

Entre los dos pliegues hay sólo un centímetro.

Palabras capicúas

La que conocemos es **Reconocer.**

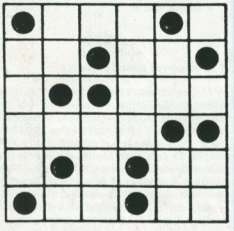
Cumpleaños especial

Cumple años el 31 de diciembre, y habló un 1.º de enero.

Soluciones

Dos por linea

Los niños habrán de colocarse, por ejemplo, como se ve en la figura. Hay muchas más soluciones.



Cinco cifras seguidas

Una solución es 13 × 4 = 52.

La lógica

Corresponde poner una X. Siguiendo las hileras horizontales la secuencia es así: triángulo • triángulo y cruz • triángulo, cruz y onda • triángulo, cruz, onda y X • y etcétera.

Persecución amorosa

1 decímetro.

Explicación: Debido a la simetría de la posición de partida, a la igualdad de las velocidades y a la simultaneidad del arranque, en todo momento las cuatro mariquitas están ocupando los vértices de cuadrados, cada vez más pequeños, eso sí. Por tanto, **en todo momento las velocidades** (de cualquier pareja perseguidora-perseguida) **son perpendiculares,** o sea que la distancia con que una se acerca a la otra disminuye de la misma manera que si la perseguida estuviese quieta. Por ello, la distancia que recorre cualquiera hasta que alcanza a su pareja es la que les separaba al principio, o sea un decímetro. (Cuatro mariquitas desapasionadas, con inteligencia, y cada una con información completa sobre las intenciones de las otras tres, hubieran recorrido la mitad de la diagonal del cuadrado, pues hubiesen ido en línea recta hacia el centro, ya que allí terminaron. Pero ¡ah!, el amor...)

PAGINA 57

Biribis

1: Trípode. **2:** Cansino. **3:** Callado. **4:** Mediocre. **5:** Entrecejo. **6:** Parisina. **7:** Recónditos. **8:** Sobrehumano. **9:** Revuelta. **10:** Contraste. **11:** Desencadenadas. **12:** Despedida.

PAGINAS 58 y 59

Trucos, trueques y sorpresas

1. Muy sencillo: **una nueva frase.**
2. León Volico, el violoncelo; Cora Jantob, el contrabajo; Lina Damon, la mandolina; René Ticla, el clarinete; Peter Nada, la pandereta, y Rita Lungo, el triángulo.
   Todos tienen por nombre un anagrama del nombre de su respectivo instrumento. Esto es lo que se llama identificación profesional.
3. Pues depende de cómo hayan sido los cortes. Si hechos al azar, pueden darse tres casos:
   a) Puede que sean cuatro medias medias sueltas, que no encajan para formar ni siquiera una media porque las medias medias sean todas puneras, o talones, o mitades superiores —musleras—, o inferiores —calcetas—, o cualesquiera mezclas heterogéneas pero incoherentes de estas dichas. O b) Pueden ser una media y dos medias medias, si tiene usted la suerte de que dos de ellas encajen para venir a darle una media, pero las otras dos medias medias no, como en el caso a), más desgraciado. O por fin c) Si está usted de mucha suerte, y encajan las cuatro medias medias dos a dos, puede llegar a ser dueño —o dueña— de un par de medias. En este caso, si quiere ponerse el par, tendrá que coser.
4. La letra P. Porque, de acuerdo con el refrán «No está muerto quien pe...lea».
5. Todo=ca-cu-men; dos prima ca-ca; tres=men; Todo=Ca-cu-men, con lo que la charada decía es:

¿How are you going (1) de su cacumen?
Y de pesquis ¿anda bien?
Pues para la cuca woman (2)
como for astutos men (3)
hemos alumbrado Cacumen.
Que usted lo pase fetén.

(1) ¿Cómo va... (2)... mujer cuca... (3)... para hombres astutos...

6. La ley es que todas las palabras son nombres de varón si quitamos su letra inicial respectiva, excepto en **existo.**
7. El silencio.
8. En Química, pues le decía; Ca-Ra-D-U-Ra • Fe-O • Co-C-H-In-O • Ca-F-Re • La-Nd-Ru, todos símbolos o fórmulas químicas.
9. La B. Vea

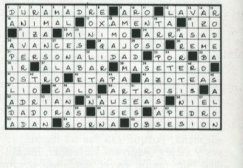
13 → 13 → B

El 1 y el 3 se sueldan para dar la B.

10. Cuando el café todavía está en granos o en polvo.

PAGINA 64

Crucigrama juguetón



PAGINA 66

Dalucio

A: Escollos.
B: Salen de ronda.
C: Soborno.
D: Enano.
E: Parlamento.
F: No me lo creo.
G: Caletre.
H: Negrocio..
I: Disco muy oído.
J: Desdén.
K: Desmentir.
L: Equilibrios.
M: Casquivana.
N: Escondite.
O: No dés medidas desmedidas.
P: Enólogos.
Q: Nasales.
R: Machichaco en Vizcaya.
S: Marrón.

Al sentarse a comer mirará la mesa, y viéndola sin pegote, moscón ni gorra, echará la bendición, diciendo: «bendito sea Dios, que me da comezón y no comedor», considerando que los convidados en las mesas son cuchillos de los tenedores.

«**Epístolas del Caballero de la Tenaza.**»

Todo comenzó con un sueño

La superioridad de los Organos Electrónicos KAWAI es el resultado final del sueño de un genio del piano, que empezó en 1899.

Eso fue cuando un experto en instrumentos musicales japonés, llamado Koichi Kawai, decidió crear un piano revolucionario. Un instrumento que fuera superior a todos los demás en sonido y calidad. Con todo, podría ser producido a un precio asequible para una familia de término medio.

HAY SUEÑOS QUE SE TRANSFORMAN EN CALIDAD

KAWAI

REPRESENTANTE EXCLUSIVO BILBAO TRADING.
C/ CARACAS, 6. MADRID-4. TELEF.: 4199450

cábala
ocho x ocho
orión

Todo en 21 es juego